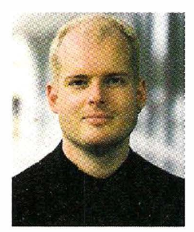


us für FIFA? Fußballstars verklagen EA & Co. • Enthüllt: Exklusive Bilder von Z2!
PC Games
Wissen, was gespielt wird
8/2000 nur DM 9,90
bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90
hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0957-7810
it 2 CDs
DEMOS
VIDEOS
PATCHES
ber 200 Add-Ons für Motocross,
nreal und Rollercoaster Tycoon!
T MUSIKVIDEO
Diablo 2
ntensiv-Test: Wir verraten alle geheimen Spieldetails!
chritt für Schritt erklärt: So rüsten Sie Ihren Helden auf!
IT DEMO
Deus Ex
16 Seiten Tipps zu Diablo 2!
pannend wie Akte X: Profi-Test und Tipps
OLS AUF CD
Grafik-Power für alle!
chneller spielen: Viel mehr Leistung zum Nulltarif!
2 CDs mit Demos und Videos!
dd-Ons und
alf-Life-Patch!
Starlancer, Deus Ex,
Euro 2000, Flying Heroes,
Motocross Madness 2, Messiah
EXKLUSIVE VIDEOREPO
Die besten Spiele auf Video:
•Z2 (exklusiv)
•Dark Reign 2
•Vampire
•Deus Ex
•Gothic
•Halo (neu)
•Ground Control
48 Seiten Tipps & Tricks: Diablo 2, Deus Ex, Vampire, Dark Reign 2 und mehr!

Freibad oder Diablo 2?



Petra Maueröder
Chefredakteurin



Florian Stangl
Chefredakteur

Je höher die Temperaturen, desto heißer die Spiele: PC Games testet Highlights wie Diablo 2 und Deus Ex!

MITTWOCH 31. MAI 2000

Die CeBIT Home 2000 in Leipzig wird endgültig abgesagt, nachdem nun offenbar auch die allerletzten Aussteller beim Nachrechnen herausgefunden haben, wie viele Spiele sie verkaufen müssten, um die immensen Kosten für Stand und Personal wieder hereinzuholen. Während Journalisten und Handel also weiterhin zwei Mal pro Jahr einen Blick auf die neuesten Spiele werfen dürfen (E3 und ECTS), bleibt dies den „Normalsterblichen" nur alle zwei Jahre auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin vergönnt. Doch die Pläne für eine weitere Multimedia-Messe liegen bereits in der Schublade. Vielleicht findet man künftig einen passenderen Termin als wenige Tage vor der jeweiligen ECTS.

FREITAG 16. JUNI 2000

Berliner Luft schnuppert Daniel Kreiss: Auf einem Zweitages-Trip besucht er Silver Style (*Der Produzent, RTL Boxmanager*), danach geht's zu den *Wiggles*-Machern von Innonics. Gesehen hat er viel versprechende Neuheiten: Ein Rollenspiel im *Baldur's Gate*-Format, ein „*Commandos* in 3D" und ein *Dungeon Keeper* mit fiesen ZwergerIn. Klingt interessant? Alle Infos auf den Seiten 42, 46 und 58.

MONTAG 19. JUNI 2000

Für die *Halo*-Macher von Bungie heißt es Koffer packen: Microsoft übernimmt das Entwicklerstudio und verlegt dessen Firmensitz nach Redmond. Tagelang kursierende Andeutungen haben sich damit bestätigt. Was das für das Grafikwunder *Halo* bedeuten könnte, steht auf Seite 14.

DIENSTAG 20. JUNI 2000

Aus für Deutschland bei der Fußball-Europameisterschaft! Angesichts der desolaten Vorstellung der deutschen Mannschaft machen Gerüchte die Runde, dass Electronic Arts eine groß angelegte Rückholaktion für den *FIFA 2000*-Ableger *Euro 2000* startet, um die Werte der deutschen Kicker entsprechend nach unten zu korrigieren. Doch es bleibt beim Gerücht. Allzu großes Vertrauen in das Überstehen der Vorrunde hatte die hiesige Electronic-Arts-Niederlassung offenbar nicht, denn schon nach dem zweiten Spiel der Ribbeck-Truppe wurde die unverbindliche Preisempfehlung von *Euro 2000* auf unter 50 Mark gesenkt. Klar, wer kauft sich nach dem Ausscheiden des jeweiligen Teams noch ein EM-Fußballspiel? Schon im Vorfeld der *Euro 2000* war zu lesen, dass Superstars wie Hagi und Ilie gegen Electronic Arts, Infogrames & Co. klagen. Was tatsächlich dahinter steckt und warum eine verworrene Rechtslage ein realistischeres *FIFA 2001* verhindern könnte, lesen Sie in der PC-Games-Exklusiv-Reportage ab Seite 30.

MITTWOCH 21. JUNI 2000

Fast könnte man meinen, in einigen Büros hätte man es mit der praktischen Anwendung des *Diablo 2*-Zauberspruchs „Feuerwand" zu tun: Hoch „Axel" erfasst mit seiner tropischen Hitze ganz Deutschland und bringt die Redakteure nicht nur wegen des nahenden Abgabeschlusses ins Schwitzen. Eine Hochpräzisionsmessung der Hardware-Abteilung ergibt rekordverdächtige 36° im Chefredakteursbüro. Die hitzigen Wertungsdiskussionen in umstrittenen Fällen wie *Deus Ex*, *Vampire* oder *Diablo 2* tragen sicher das ihrige dazu bei.

MITTWOCH 28. JUNI 2000

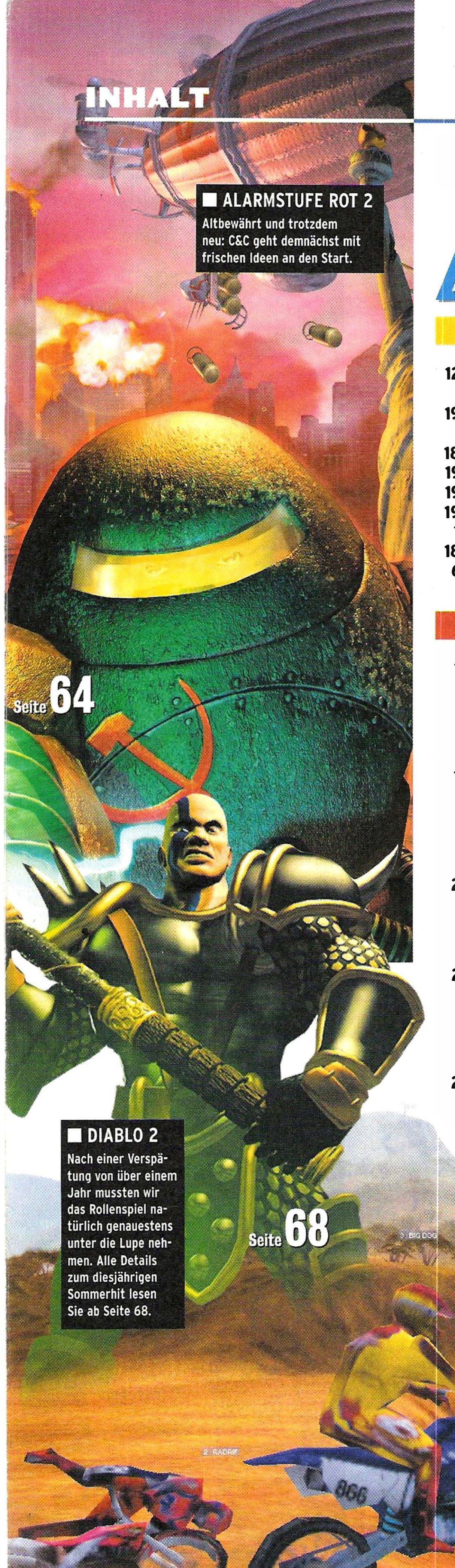
Freibad oder *Diablo 2*? Seit heute stehen PC-Fans in aller Welt vor dieser Frage. Nach scheinbar endloser Wartezeit hat Blizzard ein Einsehen und öffnet die Pforten in die Unterwelt, wo tapfere Paladine, Zauberinnen, Totenbeschwörer, Amazonen und Barbaren gegen finstere Kreaturen kämpfen. Was die PC-Games-Crew in den Dungeons erlebt hat, verrät Sie Ihnen in einem Riesen-Testbericht ab Seite 68. Wer bereits süchtig nach *Diablo 2* ist, freut sich über 16 Seiten Tipps & Tricks ab Seite 133.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe (und natürlich mit *Diablo 2*) wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



VOLLER DURCHBLICK Hoffentlich hat sich Lothar Matthäus beim Motion-Capturing für FIFA 2001 mehr reingehängt als bei der Euro 2000...



■ ALARMSTUFE ROT 2
Altbewährt und trotzdem neu: C&C geht demnächst mit frischen Ideen an den Start.

■ DIABLO 2
Nach einer Verspätung von über einem Jahr mussten wir das Rollenspiel natürlich genauestens unter die Lupe nehmen. Alle Details zum diesjährigen Sommerhit lesen Sie ab Seite 68.

PC Games

Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

■ MOTOCROSS MADNESS 2
Weite Sprünge, tollkühne Stunts: Motocross Madness 2 demonstriert ein weiteres Mal, wie aufregend eine Simulation sein kann.

Seite 88

Test

Hardware

Tipps & Tricks

Index

Abenteuer

Action

Strategie

Sport

Simulation



Seite 78

■ VAMPIRE: DIE MASKERADE

Blut, Sonnenlicht und Knoblauch – drei Worte, die jeden Vampir aufhorchen lassen. Ob auch Spieler darauf reagieren sollten, haben wir für Sie getestet.



Seite 36

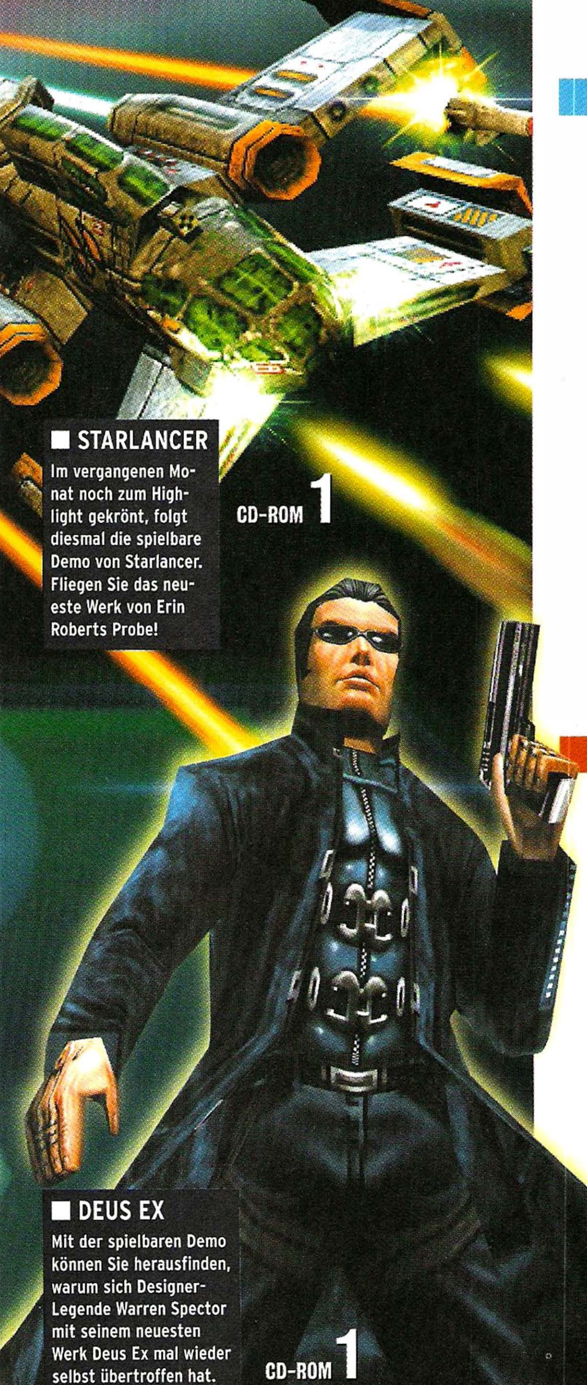
■ Z2

Schneller als Blitzschach und taktischer als C&C. Die Bitmap Brothers feiern mit dem Echtzeitstrategie-knüller Z2 ein furioses Comeback.

INHALT CD-ROM



■ HALO
Der Zusammenschnitt der E3-Präsentation zeigt, wie das Gameplay im fertigen Spiel aussehen soll.



■ STARLANCER
Im vergangenen Monat noch zum Highlight gekrönt, folgt diesmal die spielbare Demo von Starlancer. Fliegen Sie das neueste Werk von Erin Roberts Probe!

CD-ROM 1

■ DEUS EX
Mit der spielbaren Demo können Sie herausfinden, warum sich Designer-Legende Warren Spector mit seinem neuesten Werk Deus Ex mal wieder selbst übertroffen hat.

CD-ROM 1

PC Games

CD-Anleitung auf Seite 128

Demos CD 1

Deus Ex
Eidos,
3D-Action

Starlancer
Microsoft,
Weltraum-Action

Roland Garros 2000
Sportspiel,
Cryo Interactive

Demos CD 2

Euro 2000
Sportspiel,
Electronic Arts

F1 World Grand Prix
Rennspiel,
Eidos Interactive

Flying Heroes
3D-Action,
Take 2 Interactive

Motocross Madness 2
Rennspiel,
Microsoft

Messiah
Action,
Virgin Interactive

Cannonsmash
Sportspiel,
Kanna Yoshihiro

Videoreportagen CD 2

AKTUELLES:
Heavy Metal F.A.K.K.²
KISS: Psycho Circus
Tropico
Rune
Blair Witch Project

VORSCHAU:
Z2
Evil Islands
Dungeon Siege

VIDEOTESTS:
Deus Ex
Ground Control
Dark Reign 2
Vampire: Die Maskerade

Tools CD 1

Acrobat 4.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Lesereinsendungen
Feedback - Hardware
Netzland - Zugangssoftware
Gamespy
Counter-Strike v6.5
Half-Life: Matrix
Unreal Tournament Maps + Mods
Rollercoaster Tycoon Add-Ons
Anno 1602 Königsedition
- Szenario

Bugfixes CD 1

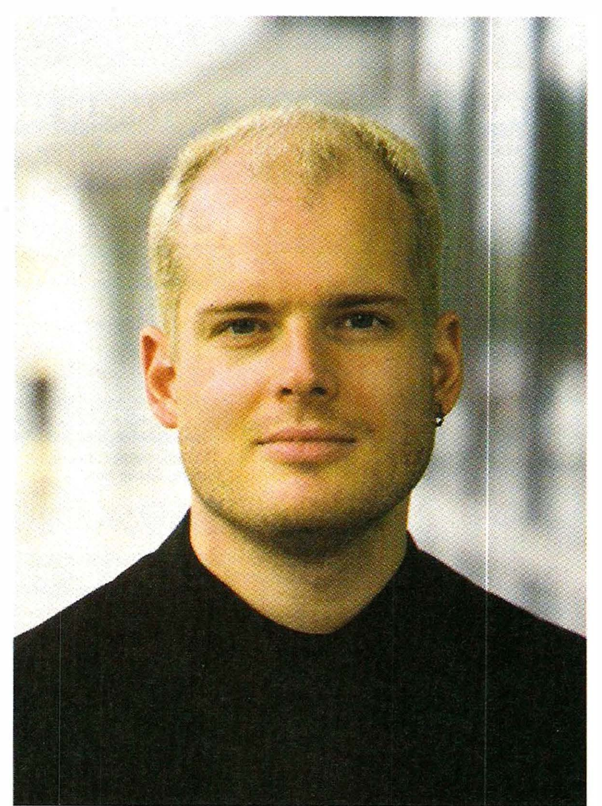
Anstoss 3 1.10 auf 1.10a (d)
Arcatera v1.1 (d)
Command & Conquer 3: Tiberian Sun v2.03 (d)
Diablo v1.08 (e)
Dunkle Manöver: Operation Schattenspiele v1.1 (d)
Half-Life: Opposing Force v1.1.0.0 (e)
Half-Life 1.1.0.0 von v1.0.1.6 (d)
Half-Life v1.1.0.0 von v1.0.05 (d)
Messiah v2.0 (e)
Soldier of Fortune v1.05 von v1.03 (e)
Unreal Tournament v420 (d)

Hardware CD 1

Ali AGP-Treiber 1.65e
Ali IDE 3.56
AMD750 AGP Treiber v4.61
Asus Smartdoctor V6x00
Asus Tweaktool
Asus Win9x Serie Detonator 5.16
Creative Fast Trax
Grafikkartentreiber
Detonator Coolbits
Diamond Viper II 95101
DirectX Kontroll Panel
DVD Genie 3.50
Elsa Gladiac 5.22
Guillemot 3D Prophet 5.22
i820
Matrox 6.00.010 Beta
Matrox Tuning Tool 120b
OpenGL Umschalter
PCIList 2.10
PowerStrip 2.69
Rage Fury Maxx
S3 Tweak Tool 109a
TV Tool
VIA 4in1 4.22
VIA AGP Treiber 4.03
Village Mark

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Was war der schönste Tag deines Lebens?
Als ich nach zwei schmerzhaften Tagen endlich die erste Kurve mit dem Snowboard fahren konnte, ohne hinzufallen.

An welchem Spiel hättest du gerne mitgearbeitet?
Return to Castle Wolfenstein, um die Hakenkreuze zu entfernen. Dann könnte das viel versprechende Spiel auch in Deutschland erscheinen.

Die meistangesteuerte Website?
www.bild.de

Dein bislang peinlichster Moment?
Als vor vier Jahren ein befreundeter, aber betrunkener Finanzbeamter meinen damaligen Chefredakteur auf den Mund küsste ...

Was ist deiner Meinung nach das beste Spiel aller Zeiten?
NHL 95

Lachen kann ich über ...
Meine früheren Versuche, Musiker zu werden

Wie hieß dein erstes Computerspiel?
Choplifter für den VC 20

Welche Person bewunderst du am meisten?
Mich selbst

Am meisten stört mich an mir ...
Meine unglaubliche Arroganz

Was würdest du dir für eine Million Mark kaufen?
COMPUTEC-Aktien. Nee, einen Ferrari, eine Dodge Viper, eine Lotus Elise und so weiter.

Das Leben ist wie folgendes Spiel:
Vampire. Man muss sich durchbeißen.

Das Leben sollte so sein wie folgendes Computerspiel:
Wet Attack

Wenn ich könnte, würde ich ...
Temperaturen über 25 Grad verbieten.

So richtig in Rage bringen kann man mich mit ...
Inkompetenz, Faulheit und Dummheit. Hat da jemand „Nationalelf" gesagt?

Florian **Stangl** würde eine Million Mark in seinen Fuhrpark investieren: **Ferrari, Lotus** und dergleichen.

Strategie



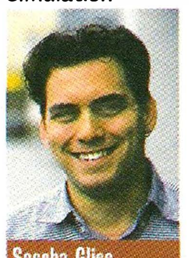
Peter Kusenberg
Redakteur
streitet noch mit seiner Tochter um das Urlaubsreiseziel.

Strategie



Petra Maueröder
Chefredakteurin
hat beim Redaktions-EM-Tippspiel leider auf England gesetzt.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
fährt bis zum Kauf eines neuen Autos mit Bus und Bahn.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
ärgert sich maßlos über die verpassten Sommerfestivals.

Abenteuer



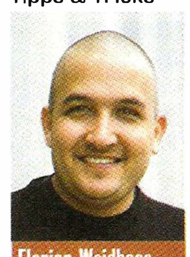
Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
verehrt den DFB für das imposante Abschneiden bei der Euro 2000.

Simulation



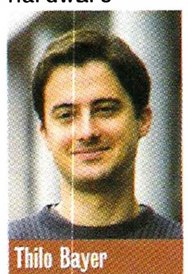
Harald Wagner
Redakteur
ist Optimist und freut sich auf ein geniales *C&C: Alarmstufe Rot 2*.

Tipps & Tricks



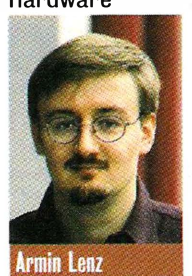
Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
hat herausgefunden, dass Glatzen 'ne Menge Arbeit machen.

Hardware



Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
will angesichts tropischer Temperaturen einen Lüfter-Versand gründen.

Hardware



Armin Lenz
Redakteur Hardware
beantragt einen Snack-Automaten für die Wochenendarbeit.

Technik



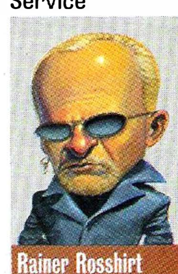
Bernd Holtmann
Redakteur Hardware
ersetzt den zum Profi-Fragger gewordenen Kristoffer im Testlabor.

CD-ROM

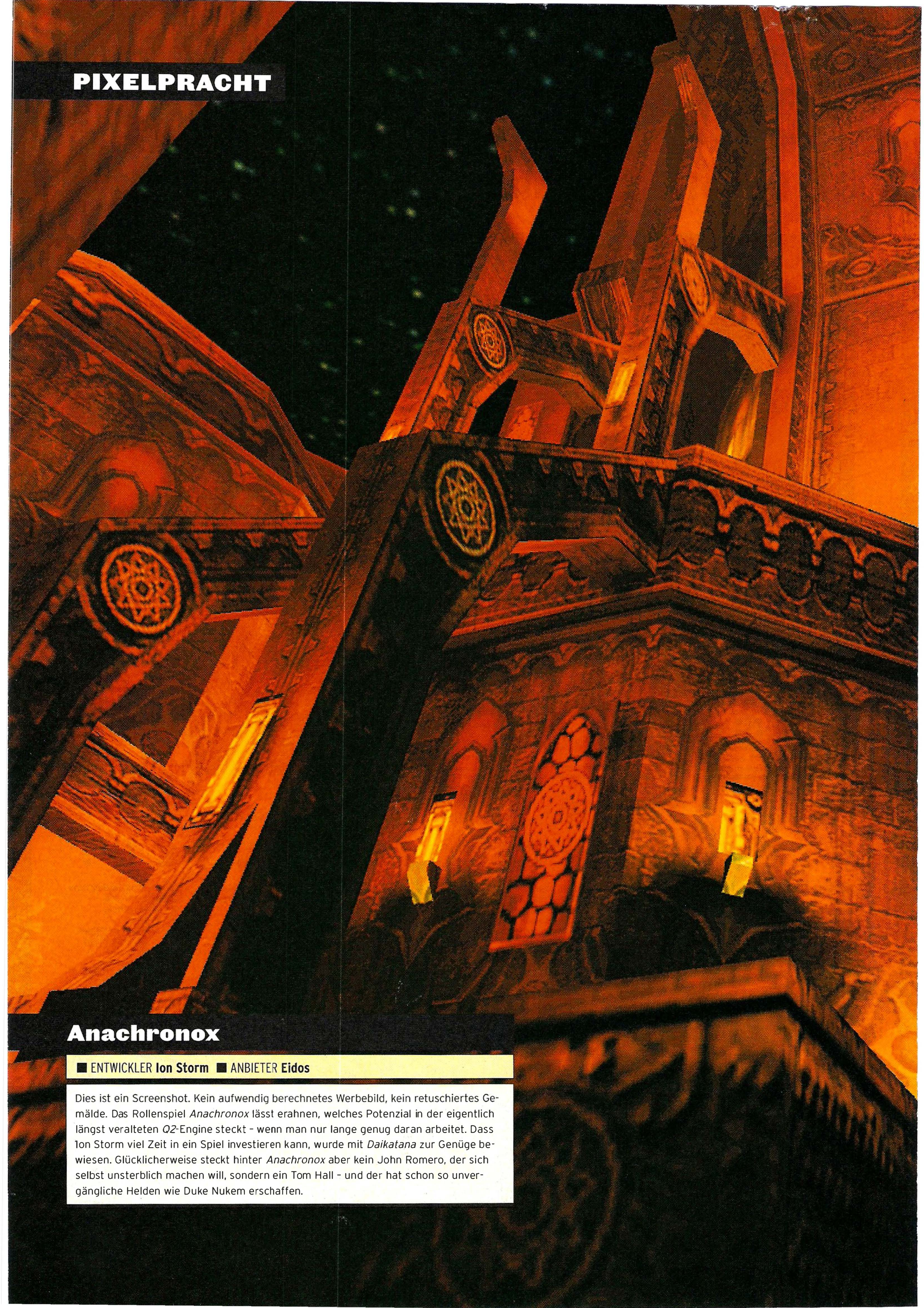


Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
freut sich schon jetzt auf hoffentlich kühlere Tage im Herbst.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
versteigert seine Unterwäsche an den Meistbietenden.



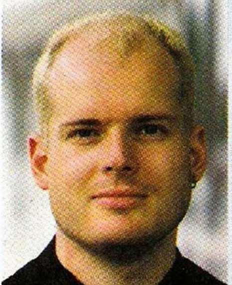
Anachronox

■ ENTWICKLER **Ion Storm** ■ ANBIETER **Eidos**

Dies ist ein Screenshot. Kein aufwendig berechnetes Werbebild, kein retuschiertes Gemälde. Das Rollenspiel *Anachronox* lässt erahnen, welches Potenzial in der eigentlich längst veralteten *Q2*-Engine steckt – wenn man nur lange genug daran arbeitet. Dass Ion Storm viel Zeit in ein Spiel investieren kann, wurde mit *Daikatana* zur Genüge bewiesen. Glücklicherweise steckt hinter *Anachronox* aber kein John Romero, der sich selbst unsterblich machen will, sondern ein Tom Hall – und der hat schon so unvergängliche Helden wie Duke Nukem erschaffen.



IM KLARTEXT



Die CeBIT-Home wurde abgesagt. Endgültig. Schade, denn Sie verpassen dadurch einiges! Vielleicht gibt es ja Hoffnung für 2001?

Total-Ausfall

Florian Stangl
Chefredakteur

Die CeBIT Home wurde also abgesagt. Schade. Wirklich schade. Stellen Sie sich vor, was Ihnen deswegen alles entgeht: Electronic Arts zeigt *Bundesliga Stars 2001* mit schwarzen Balken über den Augen der Spieler. Nur Loddar Maddäus sieht aus wie in echt – klar, der hat auch 'nen profitablen Deal mit EA. Infogrames revolutioniert die Welt der Spiele mit *Big Brother 2* – statt eines lauen *Pac Man*-Aufgusses gibt's diesmal 'ne üble *Tetris*-Variante. Havas präsentiert heimlich erste Bilder zu *Diablo 3* und lässt alle Besucher einen Vertrag unterschreiben, dass sie keinesfalls keinem unter gar keinen Umständen davon erzählen. Und Ernst-August pinkelt den Microsoft-Stand an, woraufhin Bill Gates kurzerhand die ganze Leipziger Messe kauft. Gut, zugegeben, ganz so ist es nicht. Also, liebe Hersteller: Bitte nicht verklagen, ist nur Spaß! Ehrlich. Trotzdem, werte Leser, verpassen Sie durch die Absage der Messe einiges. Es wäre die einzige Chance gewesen, wirklich ein paar Neuheiten leibhaftig zu sehen und sogar einmal Probe zu spielen. Dass die Hersteller einfach ihre Teilnahme absagen, ist kein böser Wille. Die hohen Kosten für Stände sowie der für viele ungünstige Standort Leipzig rechnen sich in den Augen vieler nicht. Ob es das endgültige Aus für eine deutsche Spielemesse mit Publikumsverkehr ist? Hoffentlich nicht! Vielleicht findet der Dachverband der Spielehersteller VUD ja noch eine Lösung für alle.

Also, liebe Hersteller: Bitte nicht verklagen, ist nur Spaß! Ehrlich.

Kein Halo?

Zukunft der PC-Version ungewiß

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Bungie Software, die Entwickler von *Halo*, wurden von Microsoft gekauft. Was passiert jetzt mit dem Action-Hoffnungsträger? Gerüchte gibt es viele. Unter anderem hieß es, *Halo* werde nun exklusiv für die Xbox entwickelt und die PC-Version eingestellt. Laut eines offenen Briefs, den Bungie im Internet veröffentlichte, sind momentan alle Optionen offen. Die Entwicklung des Spiels gehe auf jeden Fall weiter – ob für PC, PlayStation 2 oder Xbox, ließ man offen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Bungie**
■ ANBIETER **Microsoft** ■ TERMIN **N. n. b.**

■ **RICHTUNGSWECHSEL** Kommt Bungies Action-Knaller durch den Verkauf an Microsoft jetzt doch nur für die Xbox?

WIE GEHT'S WEITER? Momentan steht die Zukunft von Halo leider in den Sternen.

Deutschland Doom

Achtung, Skandalgefahr – Gibt es demnächst eine Monsterjagd im Kölner Dom?

Aus Holland scheinen momentan die denkbar obskursten Ideen zu kommen: Nach dem TV-Hit *Big Brother* kommt jetzt *Deutschland Doom*. In dem 3D-Shooter jagen Sie Aliens. Das alleine wäre nun wirklich alles andere als bemerkenswert – wenn die Schauplätze nicht wären. Die Monsterhatz findet nämlich, nach dem niederländischen Vorbild *Amsterdoom*, an realen deutschen Schauplätzen statt. Bestätigt sind bisher der Kölner Dom, das Hofbräuhaus in München und – besonders spektakulär – der Reichstag in Berlin.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Davilex**
■ ANBIETER **Koch Media** ■ TERMIN **August 2000**



MONSTERTOURISMUS Aliens über Deutschland: In Kathedralen, Flughäfen und Parlamenten machen Sie Jagd auf die Aliens.

Batman

Enttäuschend: ein Batmobil mit Kolbenfresser.

Eine Spielumsetzung des coolsten Comic-Helden des Universums? Die Erwartungen waren hoch – und wurden auf der diesjährigen E3 bitter enttäuscht. Bei *Batman* handelt es sich um einen Klon von Rennspielen wie *Driver* oder *Midtown Madness*: Mit seinem Batmobil rast der Superheld unter Zeitdruck zu verschiedenen Einsatzorten. Neben dem eintönigen Spielkonzept konnte vor allem die Grafik nicht überzeugen: Grobkantige Wagen auf PlayStation-Niveau entsprechen nicht gerade dem heutigen technischen Standard.



VERKEHRSCHAOS In Ihrem Batmobil sollen Sie für Recht und Ordnung sorgen.

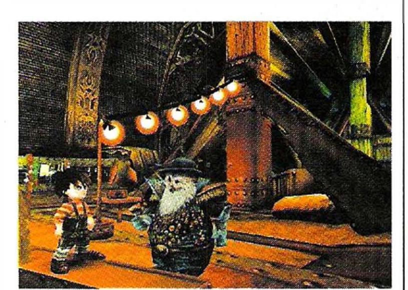
■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Warner Brothers Interactive**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Evil Twin

Ein ungleiches Brüderpaar

In Ubi Softs Action-Adventure hüpft und kämpft sich ein Waisenknabe auf der Suche nach seinem höllischen Bruder durch eine 3D-Traumwelt. Als Waffe steht ihm hierbei lediglich eine Zwille zur Verfügung.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **In Utero**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



BIZARR In acht verschiedenen Welten begegnen Sie den seltsamsten Kreaturen.

Buffy the Vampire Slayer

Die TV-Kultserie mit Sarah Michelle Gellar kommt als Umsetzung für den PC!

Kommen Blutsauger wieder in Mode? Nach Activisions wegweisendem Vampir-Rollenspiel lässt Electronic Arts Sie jetzt ebenfalls Jagd auf die langzahnigen Untoten machen. In der Umsetzung der kultigen Mystery-Serie *Buffy - Im Bann der Dämonen* übernehmen Sie die Rolle der Hauptfigur und machen Blutsaugern, Zombies und sogar Werwölfen das untote Leben zur Hölle. Als Waffen stehen dabei neben Holzpflock und Weihwasser auch die eigenen Fäuste zur Verfügung: Die Entwickler haben ihr Action-Adventure nicht nur mit Rätseln, sondern auch mit Prügelszenen ausgestattet, wie man sie aus japanischen Konsolenspielen wie *Tekken* kennt. Ende des Jahres soll der ungewöhnliche *Tomb-Raider*-Klon erscheinen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **The Collective**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



HEXENVERBRENNUNG? Mithilfe von Holzpflöcken und Flammenwerfern rückt Buffy den Vampiren auf den Pelz.

■ WEIBLICH, LEDIG, TÖDLICH ...
Sarah Michelle Gellar spielt die Hauptrolle in der TV-Vorlage zum Spiel.

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS – WARM – KÜHL – 0°C KALT

■ WELTWUNDER
Die ersten 100.000 wären geschafft - Gold für *Pharao*! Mit schicker Grafik und bewährtem Aufbaukonzept tritt das Spiel in die Fußstapfen von *Caesar 3* - beste Voraussetzungen für den Nachfolger *Zeus*.

■ REANIMATION
Die Kultfirma id Software will die in Deutschland indizierte *Doom*-Serie fortsetzen. Star-Designer John Carmack erfüllt sich mit *Doom 3* einen Herzenswunsch.

■ GROSSZÜGIG
Der Intel-Konkurrent AMD veröffentlicht seinen Duron-Prozessor, der endlich auch etwas finanzschwacheren PC-Nutzern satte Athlon-Rechenpower für wenig Geld beschert.

■ LARA FOR SALE
Wie aus firmennahen Kreisen verlautet, steht Eidos (*Tomb Raider, Deus Ex, Commandos)* zum Verkauf. Unter den mutmaßlichen Interessenten befinden sich Microsoft (*Age of Empires 2*) und Havas Interactive (*Diablo 2*). Infogrames dementierte bereits Kaufabsichten.

■ TOTALAUSFALL
Was haben die Nationalelf und *Euro 2000* gemeinsam? Beides sind Totalausfälle. Während die deutschen Kicker gedemütigt heimfahren mussten, reduzierte Electronic Arts den *Euro-2000*-Verkaufspreis nach nur sechs Wochen auf 49,95 Mark - Rekord!

IM KLARTEXT



Spiele sollten dem Leben voraushaben, dass sich Fehler rückgängig machen lassen. Oder sehen Sie das anders?

Mir langt's!

Daniel Ch. Kreiss
Redakteur

Ein paar Freiheitskämpfe sind ja gewonnen: Seit 89 darf Mallorca auch von Ossis mit Alkoholika bewässert werden, seit dem Frühjahr dürfen sich Exhibitionisten in Fernsehzwingern blamieren und seit Juni darf man deutschen Nationalkickern unbehelligt die Zunge rausstrecken. Kein schlechter Schnitt. Doch ein Gefecht steht noch an, bevor wir uns auf die Schultern klopfen können: das um Speicherfreiheit in PC-Spielen! Weiter kriegen wir Programme in die Ladenregale gehauen, die vorschreiben, wann und wo gesichert werden kann. Lust auf Pinkelpause? Keine Chance, erst den feuerspeienden Rollmops plätten. Das Sandmännchen klopft an? Nix da, die Halbelfenkönigin misst ihren güldenen Haarreif. Weiterspielen ist Zwang! Wer sich dem Designerwillen widersetzt und beherzt abbricht, wird mit Neustart ab Level 1 und disziplinarischem Punkteabzug bestraft. Oder so. Gerade steht *Vampire* wegen seines diktatorischen Spielstandsystems vor dem Kadi, davor etwa *ST: Generations* oder *Alien vs. Predator*. Von PlayStation-Adaptionen wie *Dino Crisis* ganz zu schweigen. Genannt wird die Unverschämtheit meist „Konzeptbestandteil". Äh, hallo? Warum spiele ich denn? Um Vorschriften vor den Latz geknallt zu bekommen oder Qualphasen zigmal durchmachen zu müssen? Nö. Lustigerweise schießen sich die Despotendesigner im Endeffekt eh selbst ins Bein: Die Beschwerdehotlines brennen durch, der Firmenruf geht den Bach runter. Und dann wird reumütig gepatcht. Wir sind halt doch das Volk!

Speichersysteme nach Diktatorenart? Herzlichen Dank, ich verzichte!

■ VIEL ARBEIT
Vor solch detailreich modellierten Hintergründen werden später die 3D-Spielfiguren agieren.

In Cold Blood

Liebesgrüße aus China

Agent John Cord des britischen Geheimdienstes MI6 untersucht in *In Cold Blood* das Verschwinden eines amerikanischen Kollegen. Der war gerade in China, wo er einen Atomkrieg verhindern sollte – was Cord allerdings nicht weiß. Ebenso wenig kennt er seinen eigenen Auftrag, denn sein Gedächtnis hat er offenbar während einer Folter verloren. Wie er in das chinesische Verlies kam, wie er wieder herauskommt und wie er den Weltkrieg abwenden kann, wird der Spieler in neun Missionen herausfinden müssen. Revolution Software (*Baphomets Fluch 2*) spendierte *In Cold Blood* aufwendige Hintergrundbilder, vor denen die Spielfiguren um ihr Leben kämpfen werden. Das Abenteuerspiel soll sowohl mit Action als auch mit Köpfchen lösbar sein.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Revolution Software**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Arcanum

Das Neuzeit-Fantasy-Epos nähert sich der Fertigstellung.

Weitab aller gängigen Rollenspiel-Bräuche suchen die *Fallout*-Macher von Troika Games fürs Erstlingswerk *Arcanum* eine Nische. Das in einem alternativen 19. Jahrhundert angesiedelte Spiel nutzt alle Regeln der Fantasy-Welt: Magier, Zombies und Orks sind überall anzutreffen, selbst der Spieler ist mit magischen Fähigkeiten ausgestattet. Ansonsten wird wenig an ein Rollenspiel erinnern, da keine festen Abenteurergruppen angedacht sind, kräftig mit urigen Revolvern geschossen wird und nicht einmal Flammenschwerter eingesetzt werden. Highlight von *Arcanum* wird die Künstliche Intelligenz sein: Jeder Bewohner des Landes soll zu natürlichen Gesprächen fähig sein und sich der Gruppe des Spielers anschließen. Bereits im Herbst wird Sierra die interessante Bereicherung des Rollenspiel-Genres veröffentlichen.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Troika Games** ■ ANBIETER **Sierra** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



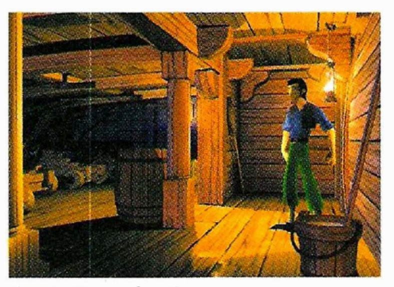
MAGIER WYATT EARP Die neuartige Vermischung von Fantasy-Elementen mit Landschaften und Figuren der Neuzeit führt zu skurrilen Konstellationen: Magier und Orks im Wilden Westen?

The Road to El Dorado

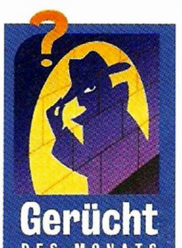
Spielbergs 3D-Adventure im Stil des nächsten Monkey Island

DreamWorks, das Animationsstudio von Steven Spielberg, hat seit Mai einen neuen Zeichentrickfilm in den amerikanischen Kinos: *The Road to El Dorado*. Noch bevor der Film im Winter zu uns nach Europa kommt, wird Ubi Soft das gleichnamige Adventure veröffentlichen. Die Kombination von 3D-Figuren mit 2D-Hintergründen erinnert an Spiele wie Grim Fandango oder LucasArts' in Entwicklung befindliches *Escape from Monkey Island*. Das Adventure spielt zur Zeit der Besetzung Mittelamerikas, als Piraten, Ritter und Abenteurer sich die indianischen Goldvorräte streitig machten. Mit klassischen Such- und Kombinationsrätseln, einem nahezu unsterblich Helden und jeder Menge Witz hat *The Road to El Dorado* beste Chancen, das Genre der klassischen Adventures neu zu beleben.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Dreamworks** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



KEIN MONKEY ISLAND Das Spielberg-Produkt hat Ahnlichkeit mit dem Lucas-Titel.



Gerücht DES MONATS

■ GERÜCHT:
Die Arbeiten an *Turrican 3D*, dem Nachfolger einer der erfolgreichsten deutschen Spieleserien, werden eingestellt.

■ WIR MEINEN:
Die Hiobsbotschaften kamen zu früh. Zugegeben: THQ nannte einst als Veröffentlichungstermin das längst abgelaufene vierte Quartal 1999 und das wirkliche Erscheinungsdatum liegt tief im Dunklen. Genaues weiß aber weder Designer Manfred Trenz noch die Vorstandschaft des Spielegiganten THQ. Zur Diskussion steht der Titel, der einst auf C64 und Amiga für Furore sorgte, bereits seit langem. Wie aus gut unterrichteten Kreisen zu hören war, wird nach wie vor am Inhalt des Spiels gefeilt, nicht einmal die unterstützten Plattformen stehen fest. Derzeit wird zwischen folgenden Alternativen abgewogen: Das PC-Projekt wird wie geplant beendet, es wird komplett eingestellt oder auf Konsolen wie PlayStation 2 oder Xbox konvertiert. Letzteres dürfte die wahrscheinlichste Lösung sein - schließlich ist *Turrican 3D* ohnehin ein typisches Konsolenspiel.

Stupid Invaders

Skurriles Zeichentrick-Adventure

Mit einem besonders albernen Namen versucht *Stupid Invaders* die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Das Adventure im Stil von *Down in the Dumps* wendet sich an das jüngere Publikum, das Sonntagmorgens mit Begeisterung Zeichentrickfilme im TV ansieht. Das Spiel dreht sich um eine winzige Alien-Familie, die mit ihrem schweinsgesichtigen Raumschiff auf einem unbekannten Planeten abstürzt und nun eine Rückreisemöglichkeit benötigt.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Xiliam** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **n. n. b.**



GRAZIÖS Die sympathische Alien-Familie gewinnt keine Schönheitspreise.

Pool of Radiance

Der zweite Teil kommt!

Stormfront zeigt neue Screenshots von *Pool of Radiance 2*, einem der seltenen „echten" PC-Rollenspiele. Die zahllosen Details und Lichteffekte lassen auf einen gehörigen Hardware-Hunger schließen. Die Neufassung des Spiels basiert auf der dritten Edition des D&D-Regelwerks, deren Zahlenarithmetik das Spiel vor allem für Hardcore-Rollenspieler interessant machen werden. Auf der Heft-CD-ROM finden Sie den offiziellen Trailer von *Pool of Radiance 2*.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Stormfront Studios** ■ ANBIETER **Mindscape** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



GEWALTIG Wem das Haudrauf-Diablo-Prinzip nicht reicht, freut sich auf Pool of Radiance 2.

IM KLARTEXT



Westwood? Nie gehört! Schon in wenigen Jahren werden sich nur noch die Älteren unter uns an die Kultfirma erinnern.

Markenware

Petra Maueröder
Chefredakteurin

Wie heißen die zehn bekanntesten und renommiertesten Spieleschmieden? Laut einer PC-Games-Umfrage sind dies Blizzard, Ensemble Studios, LucasArts, EA Sports, id Software, Blue Byte, Westwood Studios, Maxis, Bullfrog und Origin. Von diesen Namen bleiben nur die sechs erstgenannten übrig. Die anderen vier gehören zu Electronic Arts und fallen einer Umstrukturierung zum Opfer: Künftig gibt es nur noch EA Games (*C&C*, *Die Sims*), EA Sports (*FIFA 2001*) und ea.com, die Abteilung für Online-Spiele wie *Ultima Online*. Westwood, Maxis, Bullfrog, Origin - klangvolle Marken werden damit zu schnellen Brütern degradiert. Zu Fortsetzungsfabriken. Anonymen Abteilungen. Doch eines hat man dabei vermutlich übersehen: Spieledesigner verstehen sich als Künstler und gelten damit als Sensibelchen, die nichts mehr hassen, als dass sich andere mit fremden Lorbeeren schmücken. Richard Garriott und Peter Molyneux haben ihre Firmen sicher nicht wegen Unterbezahlung verlassen. Und auch die Verträge der Westwood-Gründer Louis Castle und Brett Sperry laufen in spätestens drei Jahren aus. Mein Eindruck: In der Spiele-Welt herrschen inzwischen Verhältnisse wie in Hollywood - mit Giganten wie Warner Bros., Universal Pictures oder 20th Century Fox, die ihre Studios (also die eigentlichen Macher) gerade noch im Vorspann aufblitzen lassen. Wann kommt Havas Interactive auf die Schnapsidee und killt Blizzard?

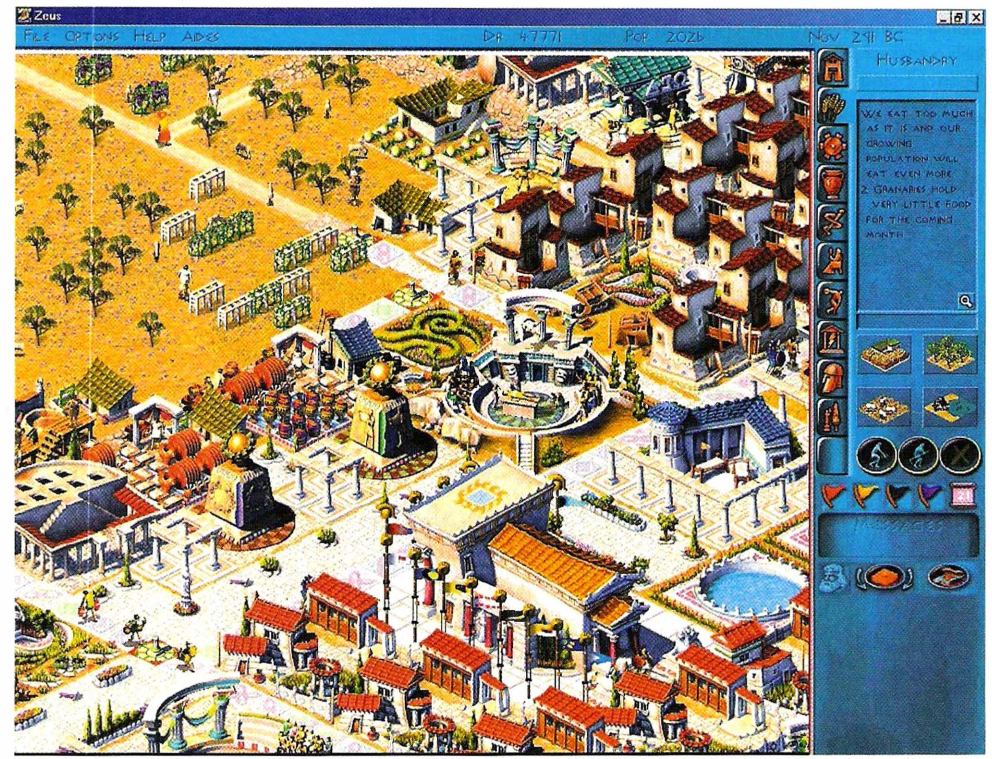
Was für ein Abstieg: Im legendären Bullfrog-Gebäude werden inzwischen Fußballmanager programmiert.

Neulich beim Griechen

Im Pharao-Nachfolger Zeus steht mehr auf dem Programm als Städtebau.

Pharao erschien im letzten Herbst und begeisterte Hunderttausende Spieler mit detailreichem Städtebau im alten Ägypten. Der Nachfolger entführt Sie ins antike Griechenland, wo Sie diesmal allerdings mit ganz ungewohnten Herausforderungen konfrontiert werden. Statt nur zu bauen, zu planen und zu managen sowie gelegentliche Erdbeben und Hungersnöte zu überstehen, gibt es jetzt richtige Adventure-Elemente. So kann es passieren, dass die gefürchtete Medusa die Stadt bedroht und Sie schleunigst einen Helden engagieren müssen, der das drohende Unheil abwendet. Stadtmanagement dürfen Sie freilich weiterhin betreiben, diesmal jedoch mit einer überarbeiteten Steuerung.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Impressions**
■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



GROSSREINEMACHEN Obwohl die Pharao-Entwickler noch immer auf altmodische 2D-Technik setzen, erscheinen dank einer Generalüberholung der Grafik sämtliche Häuschen und Männeken doch weitaus glanzvoller als in älteren Produkten.

Starship Troopers

Hier werden Strategen von drei Meter großen Insekten erwartet.

Wie im aktuellen Titel *Ground Control* geht's in *Starship Troopers* handfest zur Sache: Hier müssen sich Ihre Leute gegen Heerscharen aggressiver Rieseninsekten zur Wehr setzen. Zuvor müssen Sie Ihre Leute zu taffen Streitern ausbilden, damit sie den hordenweise angreifenden Gegnern gewachsen sind. Während der Missionen bekommen Sie Nachschub in Form von abenteuerlustigen Rekruten und steuern diese zusammen mit Ihren stets besser werdenden Kämpen durch die exotischen Welten.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Bluetongue**
■ ANBIETER **Hasbro Interactive** ■ TERMIN **August 2000**



KALTER STERN Die Planetenoberfläche wurde komplett in 3D modelliert - genau wie die Film-bekannten Akteure.

Fallout Tactics

Im dritten Fallout-Teil wird's taktisch.

Während es sich bei *Fallout* und *Fallout 2* um reinrassige Rollenspiele handelt, dürfen Sie hier als Stratege mit einem ganzen Trupp erlesener Soldaten gegen fiese Mutantenarmeen vorrücken. Die Einzelspielerkampagne umfasst 20 Missionen, die sich in ihrem jeweiligen Verlauf gegenseitig beeinflussen. Grafisch wird wieder 2D-Schonkost geboten und auch während der Kämpfe kommt das rundenbasierte Prinzip zum Einsatz.

FREIHEITSENTZUG Sie müssen sich an die Vorgaben der Missionsaufträge halten.

■ GENRE **Taktik**
■ ENTWICKLER **MicroForte**
■ ANBIETER **Interplay**
■ TERMIN **1. Quartal 2001**

Peacemakers

Hier wird scharf geschossen – für den Frieden.

Sie übernehmen eine internationale Eingreiftruppe, die weltweit Konflikte bekämpft. Neben dem Part der 3D-Echtzeitstrategie müssen Sie durch geschickte Pressearbeit auch politische Erfolge erzielen. Besonderheit des Spiels sind das detailliert ausgearbeitete Verhalten von Computergegnern und eigenen Einheiten, was Gefechte realistisch simulieren soll.



HUBSCHRAUBEREINSATZ Im Arsenal befinden sich aktuelle Helikoptermodelle.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Mathématiques Appliquées**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **November 2000**

Loch im Bauch

Markus Wilding
PR-Direktor Activision



■ ***Vampire* erscheint fast zeitgleich mit *Diablo 2*. Angst?**
Dazu sind beide Spiele zu unterschiedlich. Bei Vampire kann man eine filmähnliche Geschichte miterleben, bei Diablo 2 steht kurzweilige Action im Vordergrund. Als Spieler sollte man sich einfach beides kaufen.

■ **Ist da in Eurer Zeitplanung was schief gelaufen?**
Auf keinen Fall! Vampire ist jetzt fertig und kommt auf den Markt. Es wäre nicht das Beste gewesen, es verbugt herauszubringen.

■ **Wie läuft der *Vampire*-Verkauf in Amerika?**
Fantastisch – Vampire hat dort den zweitbesten Startverkauf eines Rollenspiels aller Zeiten und verkauft sich zum Start sogar besser als Q3A! Nach zwei Wochen ist Vampire nun sogar zwei Mal in den US-Top 10 vertreten: mit der normalen Version auf Platz 3 und der Special Edition auf Platz 5.

Telegramm

+++ Mit *Golem* bringt Swing! noch in diesem Jahr ein rundenbasiertes Fantasy-Strategiespiel heraus. Neben den Kämpfen, die sich vorwiegend auf Luft- und Wassergefechte konzentrieren, soll auch der Handel eine wichtige Rolle spielen.

+++ *Cossacks - European Wars* sieht nicht nur aus wie *Age of Empires*, auch das Spielprinzip ist dem Aufbaustrategiehit nachempfunden. Hier nehmen Sie teil an den Kämpfen im neuzeitlichen Europa. Erscheinen soll der CDV-Titel bereits im kommenden Herbst.

+++ Was wird sich wohl hinter einem Titel namens *War Commander* verbergen? Richtig, ein martialisches Echtzeitstrategiespiel mit ansprechender 2D-Grafik, in dem Sie ab dem Ende des Jahres 2000 gigantische Schlachten der Gegenwart nachstellen können.

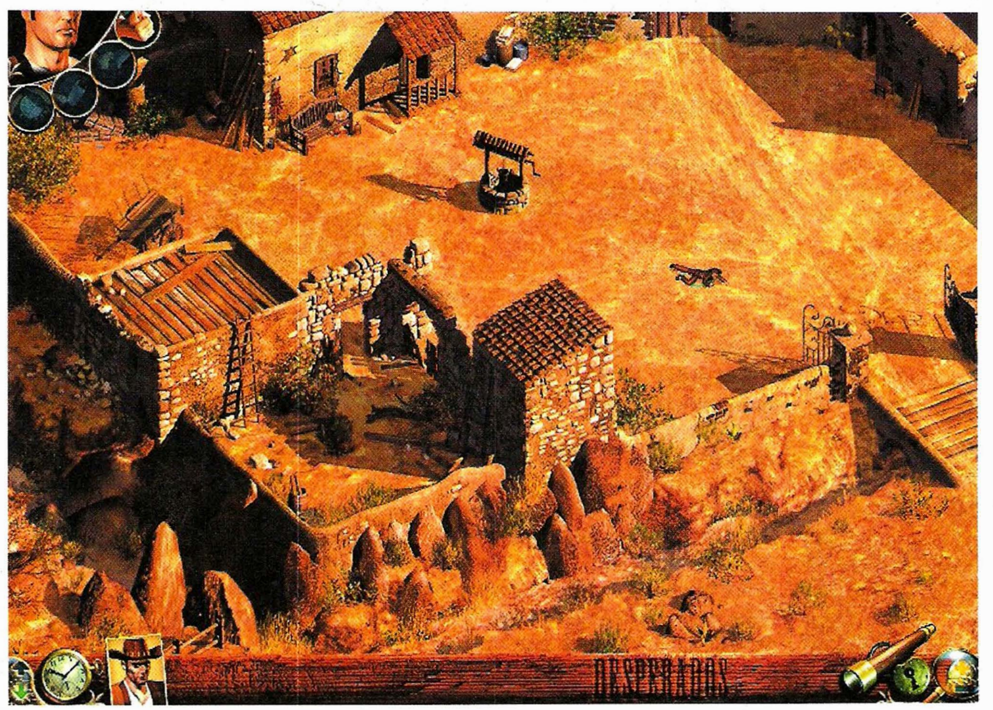
+++ Wer nicht genug davon kriegen kann, Buslinien einzurichten und Wohngebiete verkehrstechnisch noch besser zu vernetzen, der darf sich freuen: Entwickler Jo Wood kündigt für den kommenden September die Erweiterung zur viel beachteten Wirtschaftssimulation *Der Verkehrsgigant* an.

Ein paar Colts für alle Fälle

Revolverhelden können einpacken: Bei Desperados sind kühle Taktiker gefragt.

Wenn Sie *Commandos* und den Wilden Westen lieben, dann werden Sie mit *Desperados* vielleicht Ihr Spiel gefunden haben: An dem ansehnlichen Strategietitel werkelt ein Team deutscher Entwickler bereits seit über zwei Jahren (PC Games berichtete). Jetzt ist endlich Prärieland in Sicht: Sowohl die verwendete Technik als auch die Hintergrundstory sind vollkommen ausgereift, so dass einzig die Missionen gebastelt werden müssen. Wie im großen Vorbild *Commandos* müssen Sie packende Aufträge erledigen, indem Sie einen Trupp wohl ausgerüsteter Draufgänger auf gefährlichen Einsätzen steuern. Ob noch ein Mehrspielermodus eingebaut wird, ist derzeit noch nicht sicher.

■ GENRE **Taktik** ■ ENTWICKLER **Spellbound Entertainment**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



SCHLAMMSCHLEICHER Wie im Taktik-Hit Commandos ist laut lärmendes Gepolter in Feindesnähe keine gute Idee. Daher robbt dieser Desperado leise über den Boden und versucht danach, einen Wachposten mit seinem großen Messer zu erledigen.

Grand Prix 3

Die vielleicht beste F1-Simulation steht am Start.



■ RUTSCHIGE ANGELEGENHEIT Hoffentlich sind bei dieser Witterung auch die richtigen Reifen auf dem Formel-1-Boliden aufgezogen.

Live dabei sein!

Mit etwas Glück lädt Sie Hasbro Interactive zum Großen Preis von Deutschland an den Hockenheimring ein. Oder gewinnen Sie einen von neun weiteren attraktiven Preisen. Beantworten Sie folgende Frage:

Wie oft war Michael Schumacher bereits Formel-1-Weltmeister?

Zu gewinnen gibt es:
1. Preis: Zwei Karten für den Großen Preis von Deutschland am 30. Juli 2000 in Hockenheim
2. bis 5. Preis: Je ein von Geoff Crammond handsigniertes *Grand Prix 3*-Original
6. bis 10. Preis: *Grand Prix 3*-Fanpaket (mit T-Shirt, Poster etc.)

Rufen Sie bis zum 17. Juli 2000 unter 0190/ 58 59 58* an und nennen Sie uns die richtige Antwort. Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Kennwort: Grand Prix 3
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie 1,21 Mark pro Minute. Teilnahmeschluss ist der 17. Juli 2000. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von Hasbro Interactive Deutschland sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden.

Setzt Programmierer-Legende Geoff Crammond mit dem dritten Teil der *Grand Prix*-Serie erneut den Maßstab für realistische Fahrsimulationen? Das Spiel jedenfalls steht kurz vor der Vollendung und um die ungeduldige Fangemeinde bis zum Erscheinungstermin zu beschäftigen, hat Hasbro Interactive neue Bilder veröffentlicht, die erstmals verregnete Rennstrecken zeigen. Außerdem gibt es für Formel-1-Fans jede Menge cooler Preise in unserem Gewinnspiel abzustauben (siehe Kasten). Unser ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe wird klären, ob *Grand Prix 3* die extrem hohen Erwartungen erfüllen kann.

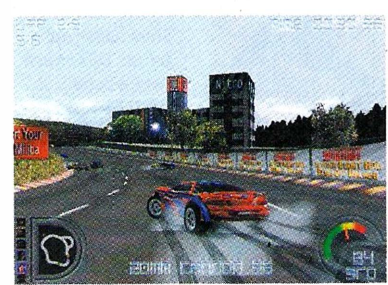
■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **MicroProse**
■ ANBIETER **Hasbro Interactive** ■ TERMIN **Juli 2000**

Road Wars

Mit Gasfuß und Gatling Gun

In *Road Wars* treten Sie zu einem Rennspektakel der brutalen Art an. Waffenstarrende Stock Cars beharken sich in diesem Fun-Racer auf zwölf verschiedenen Strecken. Vom hart verdienten Preisgeld kaufen Sie verbesserte Waffen, Panzerung und Motoren.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Swing! Entert.**
■ VERTRIEB **N. n. b.** ■ TERMIN **Juli 2000**

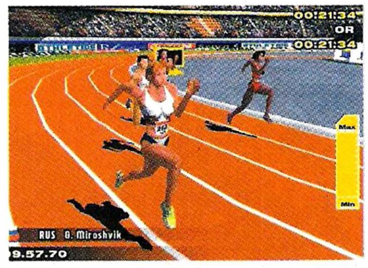


FEUER FREI Fahrzeugbeherrschung und Feuerkraft bringen den Sieg.

Athletics Games

Beweisen Sie als Leichtathlet Ihre Fitness!

In *Millennium Athletics Games* starten Sie eine viel versprechende Karriere als Leichtathlet mit dem ultimativen Ziel, an der kommenden Olympiade teilzunehmen. In 17 verschiedenen Disziplinen wie 100-Meter-Lauf, Hochsprung oder Hammerwerfen treten Sie gegen Computergegner oder bis zu sieben menschliche Kontrahenten im Mehrspielermodus an. Ein Team von Managern, Ärzten und Trainern begleitet Sie auf Ihrem Weg an die Spitze und sorgt dafür, dass Sie gut vorbereitet in die Wettkämpfe gehen. Im actionlastigen Team-Arcade-Modus kümmern Sie sich um acht Sportler gleichzeitig und verhelfen ihnen zum Sieg über die Konkurrenz.



JETZT ABER SCHNELL Der Körperbau der Athleten unterscheidet sich nach Sportart.

■ GENRE **Sport** ■ ENTWICKLER **Swing! Entertainment**
■ ANBIETER **N. n. b.** ■ TERMIN **September 2000**

Jetfighter 4

Luftkampf über Kalifornien

Steigen Sie in die F-18 oder F-22 Raptor und verteidigen Sie San Francisco gegen finstere Invasoren. Der vierte Teil der *Jetfighter*-Serie soll wesentlich realistischer sein als seine actionlastigen Vorgänger. Trotzdem versprechen die Entwickler auch Einsteigern ein unkompliziertes Spielerlebnis.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Mission Studios**
■ ANBIETER **Take 2** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



DURCHGESCHÜTTELT Solche Treffer überlebt selbst eine F-14 nicht unbeschadet.

Pro Body Boarding

Ab in die Welle! Die Simulation zum feuchten Sport.

Wählen Sie einen von acht Charakteren und stürzen Sie sich in die mörderische Brandung vor der Küste Hawaiis. Als unerschrockener Wassersportler müssen Sie in verschiedenen Disziplinen Ihren Mut beweisen. Neben Slalomrennen stehen Freestyle-Events auf dem Veranstaltungsplan, in denen Sie die kritische Jury mit akrobatischen Einlagen begeistern. Ein vergnüglicher Surf-Soundtrack und ein fachkundiger Experten-Kommentar runden das feucht-fröhliche Vergnügen ab.



DER AUFTAKT Zu Beginn des Wettbewerbs paddeln die Surfer den Wellen entgegen.

■ GENRE **Sport** ■ ENTWICKLER **Swing!** ■ ANBIETER **N. n. b.** ■ TERMIN **Juli 2000**

Deep Fighter

Tiefenrausch: Der U-Boot-Krieg der Zukunft!

In den eisigen Tiefen der Weltmeere tobt ein erbitterter Kampf. Als Kommandant einer Kampf-U-Boot-Staffel verteidigen Sie Ihr Volk gegen eine feindliche Übermacht. Gefangen hinter den Linien, basteln Sie an einem Mutterschiff, das Ihre Leute aus der Gefahrenzone bringen soll. Mit Torpedos und Wasserbomben heizen Sie dem Gegner ein, leiten die Einsätze und dirigieren Ihre Flügelmänner. Die Entwickler fühlen sich offenbar in diesem Metier zu Hause: Bereits *Subculture* stammte von den Criterion Studios.



LUFTKAMPF IM WASSER Die Cockpitperspektive erinnert an Flugsimulationen.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Criterion** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **September 2000**

Search & Rescue 2

Pazifisten der Lüfte fliegen für die gute Sache.

Luftkämpfe und Flakfeuer gehören nicht in die Welt von *Search and Rescue 2*. Vielmehr übernehmen Sie die Rolle eines wackeren Rettungspiloten, der mit seinem Notfall-Helikopter Schiffbrüchige aus dem Meer fischt. Neben einer extrem realistischen Flugphysik versprechen die Entwickler allerlei Spezialausrüstung wie Pumpen oder Rettungskörbe.



HILFE NAHT Und wieder einmal hebt der Dolphin HH-65 ab, um Gutes zu tun.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Swing!** ■ ANBIETER **N. n. b.** ■ TERMIN **Juli 2000**





Tanken per Internet

Steigende Benzinpreise sorgen bei Autofahrern für Unmut. Mit Datango finden Sie die günstigsten Zapfsäulen in Ihrer Nähe.

Keinen Pfennig mehr zu viel für Benzin bezahlen - kein Problem mit Datango. Dazu installieren Sie den Datango-Player als Zusatzprogramm für Ihren Webbrowser. Sie finden ihn auf der PC-Games-CD oder können ihn direkt unter www.datango.de herunterladen. Dort erwarten Sie auch zahlreiche andere Informationen. Diese werden mit gesprochenen Kommentaren unterlegt und bieten nicht nur Einsteigern die optimale Möglichkeit, sich im Internet zu orientieren sowie schnell und bequem auf interessante Seiten zu gelangen. Derzeit haben bereits über ein Dutzend Sprecher mehrere Hundert solcher interaktiver Touren besprochen. Darüber hinaus können Sie sich Ihre eigenen Touren erstellen. Folgende Webrides (zu finden unter www.datango.de) sind in diesem Monat besonders sehenswert:

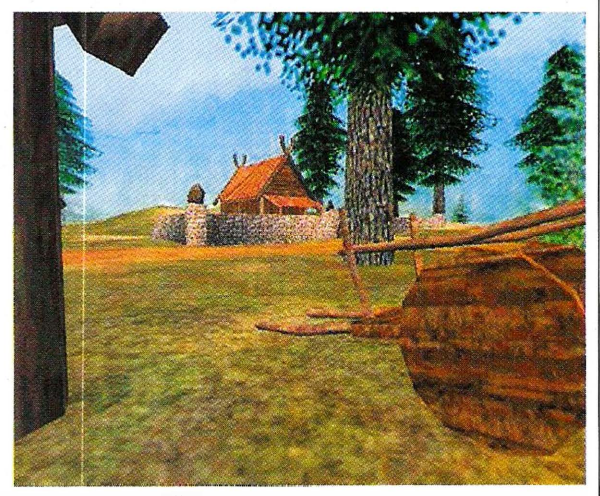
- ***Instant Messenger*** **stellt das kleine Programm vor, das eine mögliche Alternative zum bewährten ICQ ist.**
- ***Cybertalk*** **untersucht, ob der potenzielle Traumpartner womöglich in den Weiten des Internets auf Sie wartet.**
- ***So komisch kann Fußball sein*** **stellt die lustigsten Webseiten zur schönsten Nebensache der Welt vor.**

The Dark Age of Camelot

Neues Online-Rollenspiel stellt Kämpfe zwischen Spielern in den Vordergrund

Mit *The Dark Age of Camelot* kommt Mitte nächsten Jahres ein weitere Online-Rollenspiel heraus. Es ist im Zeitalter kurz nach dem Tode von König Arthur angesiedelt und unterscheidet sich vor allem dadurch von anderen Genrevertretern, dass nicht der Kampf gegen computergesteuerte Monster im Vordergrund steht. Vielmehr duellieren Sie sich häufig mit anderen Spielern, ohne dass Sie dafür geächtet werden. Wie im Genre üblich, können Sie Ihren Charakter aus einer Vielzahl von Rassen und Klassen erstellen, die sich in ihren Kampf- und Magieeigenschaften deutlich unterscheiden.

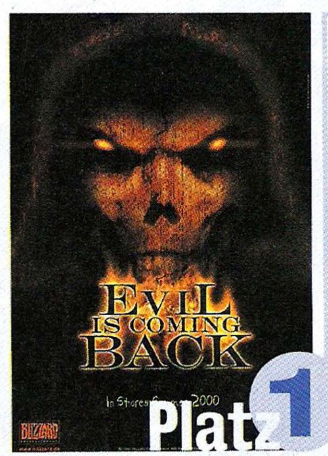
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Mythic Entertainment** ■ ANBIETER **N.n.b.** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**



TRAUMHAFTE SPIELWELT Die Landschaften werden durch die 3D-Engine sehr gut in Szene gesetzt.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Diablo 2 (Havas)
Teufel des Monats: Eigentlich kein Wunder, dass die PC-Games-Leser die Werbung zum am sehnlichsten erwarteten Spiel des Jahres auf den ersten Platz wählten.

Platz 2 – Solero (Langnese)
Die richtige Anzeige für sommerliche Hitzerekorde: Langnese auf Platz 2.

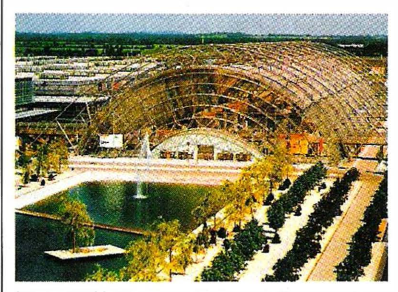
Platz 3 – Toilette (12Snap)
Schnäppchen per Handy: 12Snap auf einem respektablen dritten Platz.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games,
Stichwort: ADward
Roonstraße 21,
90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 17. Juli 2000

CeBIT Home abgesagt

Zu wenig Firmen stellen aus



LEERE HALLEN Ohne die komplette Industrie macht die CeBIT Home wenig Sinn.

Die aufgrund der EXPO von Hannover nach Leipzig verlegte CeBIT Home wurde abgesagt. Grund dafür sei laut Veranstalter (Deutsche Messe AG) die zu geringe Beteiligungsresonanz von Seiten der Aussteller. Unter anderem sagten Branchenriesen wie Electronic Arts, Eidos, Infogrames und Microsoft bereits im Vorfeld ab. Ein weiterer Rückschlag war die Absage von Sony, die zunächst die Vorstellung der PlayStation 2 geplant hatten. Nun wollen die Betreiber das Konzept einer Multimediamesse für Privatanwender neu überdenken.

Chicken Run

Spiele zum Film geplant

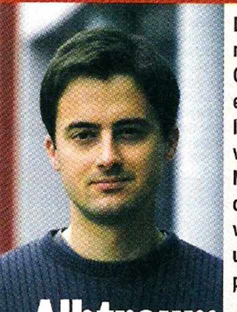
Eidos sicherte sich die Lizenz zum Kinofilm „Chicken Run". Die Handlung des Spiels wird sich stark am Film orientieren, in dem einige Hühner aus ihrem „Gefängnis" ausbrechen. Die witzigen Animationen stammen von der Firma Aardman Animations (*Wallace und Gromit*).

■ GENRE **N.n.b.** ■ ENTWICKLER **Blitz Games** ■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



AUF DER FLUCHT Diese beiden Federviecher haben das Käfigleben mehr als satt.

IM KLARTEXT



Die heiße Jahreszeit stellt Overclocker vor ein echtes Dilemma. Wer davon profitiert? Mit Sicherheit die Hersteller von PC-Lüftern und Wärmeleitpaste.

Albtraum für Overclocker

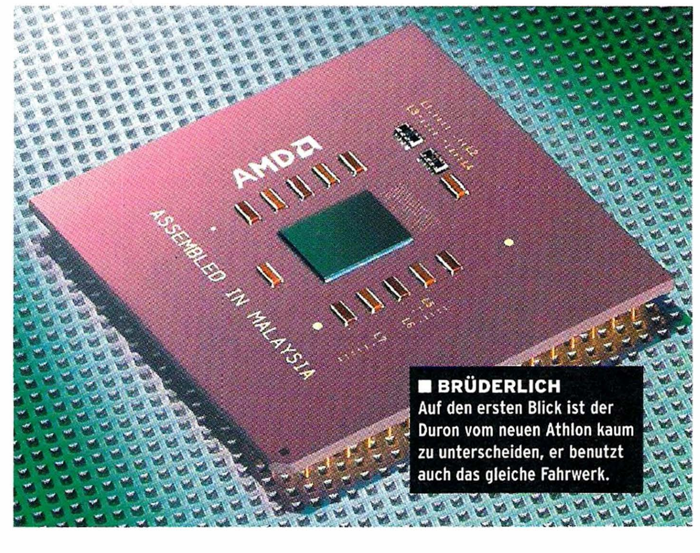
Thilo Bayer
Lt. Redakteur Hardware

Alle Jahre wieder kommt das Grauen in die heimischen Spielestuben. Meistens im Juli, manchmal aber auch früher. Die Rede ist von quälender Hitze, verniedlichend auch als Wärme bezeichnet. Die Folgen sind ebenso vielfältig wie unangenehm. Mensch und Tier sondern Düfte ab, die keinem irdischen Ursprung zugeordnet werden können. An bestimmten Körperstellen des Spielers bilden sich übel miefende Pfützen, vor allem nach Deathmatch-Einlagen im Netzwerk. Und eine Hardware-Spezies hat es in dieser Umwelt besonders schwer: der PC-Lüfter. Vom Staub der Jahre befallen, muss er Höchstleistungen vollbringen und kubikmeterweise die Wärme abtransportieren. Freunde gepflegten Übertaktens kommen unter solchen Bedingungen ins Schwitzen. Schnell sind einmal erreichte Overclocking-Rekorde nur noch Schall und Rauch, da die Spielekiste mit Pauken und Trompeten abfliegt. Das geht gegen die Ehre des Übertakters, der jedes zusätzliche MHz mit stolz geschwellter Brust registrierte. Spätestens in dieser Extremsituation trennt sich bei den Overclockern die Spreu vom Weizen. Der Scharlatan gibt auf und nimmt die MHz-Kastrierung hin, der Profi zückt den Bestellkatalog, um Hochleistungslüfter und Wärmeleitpaste zu ordern. Erst wenn er das Surren der zusätzlichen Rotorblätter hört und der PC auf Hochleistung läuft, ist der Kampf gegen den Sommer gewonnen.

Gegen die mörderische Sommerhitze hilft Spiele-PCs nur zusätzliche Belüftung.

Ausdauernder Rechenknecht

AMD schickt mit dem Duron einen kleinen Gladiator ins Rennen gegen den Celeron.



■ BRÜDERLICH Auf den ersten Blick ist der Duron vom neuen Athlon kaum zu unterscheiden, er benutzt auch das gleiche Fahrwerk.

Als Nachfolger der K6-Serie kommt der Duron von AMD auf den Markt. Der mit 600, 650 bzw. 700 MHz getaktete Rechenknecht basiert auf dem Athlon und hat insgesamt 192 KByte Cache direkt auf dem Chip (128 + 64). Bemerkenswert ist die Verwendung des EV6-Bus des Athlon mit 100 MHz (DDR) anstatt einer abgespeckten Sparlösung. Als kleiner Bruder des neuen Athlon (siehe unser Test) soll er den Intel Celeron angreifen. In der Spiele-Leistung wird er etwa dem originalen Athlon entsprechen. Erste Lieferungen des Prozessors gingen bereits Anfang Juni an die PC-Hersteller, es sollten also die ersten Rechner im Juli in den Regalen stehen. Die Infrastruktur stellt der Sockel A mit dem VIA-KT133-Chipsatz (ehemals KZ133 genannt). Er bietet schnellen PC133-SDRAM-Speicher, UltraDMA/66 und AGP4X. Hauptplatinen auf dieser Basis bietet beispielsweise MSI (www.msi-computer.de) an. Die CPU-Preise für den Endhandel stehen noch nicht fest, der Großhandel erhält den Chip für 112 Dollar (600 MHz), 154 Dollar (650 MHz) bzw. 192 Dollar (700 MHz).

■ HERSTELLER **AMD** ■ TELEFON **089-450530** ■ WEBSEITE **www.amd.de**

Kalte Welten

Neueste Version von Cool 3D



EINFACH Per Drag&Drop werden Bilder und Texte problemlos mit witzigen 3D-Effekten belegt.

Die Firma Ulead bringt Version 3.0 des bekannten 3D-Tools an den Start. Von der einfachen Vektorgrafik bis hin zur aufwendig gemachten Animation: Das Programm glänzt durch einfache Bedienung und übersichtliche Drag&Drop-Menüs. Alle Änderungen werden dabei sofort in Echtzeit am Bildschirm dargestellt. Als Gif-Animation oder als Video wird das Ganze dann exportiert und kann direkt ins Web gestellt werden. Für nur 149 Mark gibt es hier alles, was die dritte Dimension schöner macht.

■ HERSTELLER **Ulead** ■ TELEFON **0531-2207920**
■ WEBSEITE **www.ulead.de**

Tracking Tour

Microsoft gibt uns die Kugel.

Microsoft reitet einen ernst zu nehmenden Angriff auf die Maus als Standardeingabegerät für PCs. Denn die IntelliEye-Technologie hält nun auch Einzug in die Welt der Trackballs. Microsoft Trackball Explorer und Trackball Optical versprechen präzise Steuerung durch optische Abtastung. Auch der Funktionsumfang wurde aufgebohrt. Endlich gibt es nun das gewohnte Mausrädchen auch beim Trackball. Beim Design wurde der Explorerstil der bekannten Microsoft-Mäuse auf die neuen Steuerkugeln übertragen. Angeschlossen werden die beiden Geräte wahlweise über USB oder die PS/2-Schnittstelle. Voraussichtlich ab Oktober werden die Bälle auf dem deutschen Markt zu haben sein.

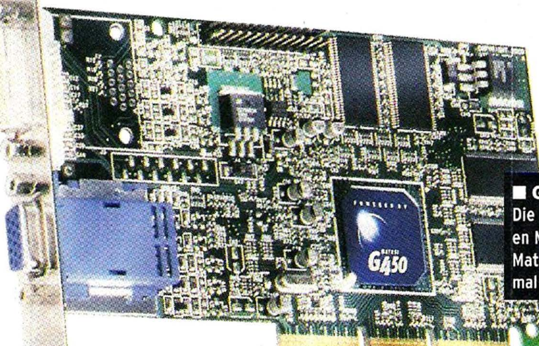
■ ZWILLINGE Die Verwandtschaft zur Explorer-Maus ist wohl kaum zu leugnen.

■ HERSTELLER **Microsoft**
■ TELEFON **0180-5251199**
■ WEBSEITE **www.microsoft.de**

Ein Achtel mehr

Matrox legt bei der Millennium G450 ein Brikett nach.

Matrox wird ab August den Nachfolger der G400-Serie unter dem Namen Millennium G450 in die Regale stellen. Verbessert wurden dabei die 3D-Geschwindigkeit und zahlreiche Peripherie-Merkmale. Augenfreundlich ist die Anhebung des RAMDAC-Taktes von 300 auf 360 MHz für bessere Bildwiederholfrequenzen in hoher Auflösung. Wieder an Bord sind auch die DualHead-Technologie, die den Anschluss eines zweiten Bildschirms an die gleiche Karte erlaubt, und das Environment Mapped Bump Mapping (EMBM). Der 3D-Beschleuniger ist AGP-4X-fähig und hat Treiber für alle gängigen Betriebssysteme. Die Millennium G450 wird mit 32 MB DDR SDRAM (64 Bit breit) ausgeliefert und soll 419 Mark kosten.



- HERSTELLER **Matrox**
- TELEFON **089-6144740**
- WEBSEITE **www.matrox.de**

GLASKLAR Die Bildqualität der neuen Millennium G450 von Matrox ist wieder einmal vom Allerfeinsten.

Aufgesetzt

Head Phone für den Heimcomputer

Eine Kombination aus Stereokopfhörer und Mikrofon gibt es ab sofort für schlanke 30 Mark von der Firma InterAct. Ob für Online-Telefonie, sprachgesteuerte Software oder für einen koordinierten Angriff beim Multiplayer-Spiel, auf ein solches Set kann der moderne Anwender kaum noch verzichten. Designtechnisch wurden neue Wege gegangen: Die Kopfhörerkombi wird auf die Ohren gesetzt und der Haltebügel liegt am Hinterkopf auf. In vier modernen Farbkombinationen wird es das Gerät zu kaufen geben.

- HERSTELLER **InterAct**
- TELEFON **01805-125133**
- WEBSEITE **www.interact-europe.de**





ELEGANT Statt dicker Kopfhörer-Haube besitzt das Head Phone von InterAct vergleichsweise schmale Bügel.

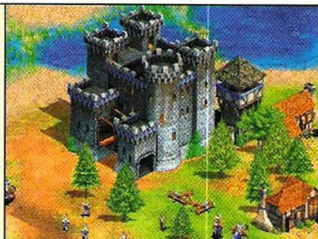
PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)

AUSGESCHLAFEN sollten Ihre Ritter sein, wenn Sie zum Sturm auf die feindliche Trutzburg blasen. Im Herbst kommt die Zusatz-CD *The Conquerors* mit frischen Missionen und Einheiten.

▲ Vormonat: 2

2 HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)

AUSGEZEICHNET wurde Gordon Freeman für besondere Leistungen bei der Eliminierung von fiesen Aliens mit Platz 2 in den Charts.

▲ Vormonat: 3



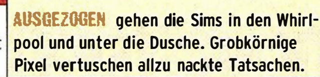
3 NEED FOR SPEED PORSCHE
(Electronic Arts)

AUSGEBREMST werden überängstliche Porsche-Fahrer, die bei jeder Kurve gleich panisch vom Gaspedal gehen.

▲ Vormonat: 4



4 DIE SIMS
(Maxis/Electronic Arts)

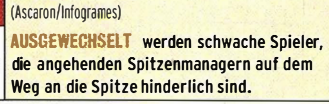


AUSGEZOGEN gehen die Sims in den Whirlpool und unter die Dusche. Grobkörnige Pixel vertuschen allzu nackte Tatsachen.

▼ Vormonat: 1



5 ANSTOSS 3
(Ascaron/Infogrames)



AUSGEWECHSELT werden schwache Spieler, die angehenden Spitzenmanagern auf dem Weg an die Spitze hinderlich sind.

– Vormonat: 5



6 HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
(Gearbox/Havas Interactive)



AUSGETAUSCHT wurde die Rolle, in der Sie sich im Add-On zum genialen Actionspiel durch Black Mesa ballern.

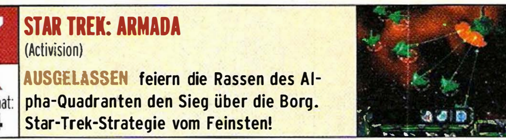
▲ Vormonat: 7



7 STAR TREK: ARMADA
(Activision)

AUSGELASSEN feiern die Rassen des Alpha-Quadranten den Sieg über die Borg. Star-Trek-Strategie vom Feinsten!

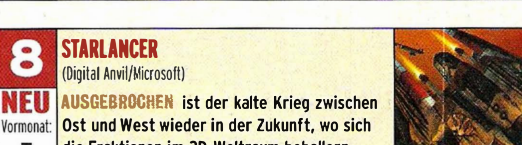
▲ Vormonat: 14



8 STARLANCER
(Digital Anvil/Microsoft)

AUSGEBROCHEN ist der kalte Krieg zwischen Ost und West wieder in der Zukunft, wo sich die Fraktionen im 3D-Weltraum beballern.

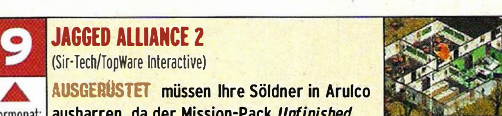
NEU Vormonat: –



9 JAGGED ALLIANCE 2
(Sir-Tech/TopWare Interactive)

AUSGERÜSTET müssen Ihre Söldner in Arulco ausharren, da der Mission-Pack *Unfinished Business* weiterhin auf sich warten lässt.

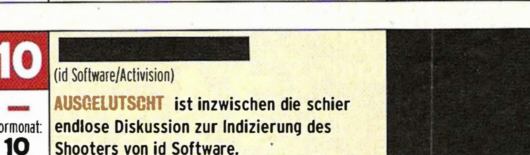
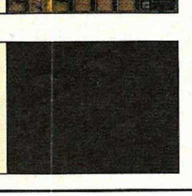
▲ Vormonat: 13



10
(id Software/Activision)

AUSGELUTSCHT ist inzwischen die schier endlose Diskussion zur Indizierung des Shooters von id Software.

– Vormonat: 10

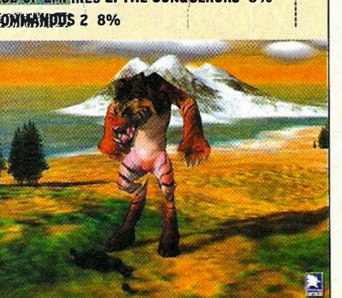



Platz	Veränderung	Vormonat	Titel	Hersteller
11	▲	12	ULTIMA ASCENSION	(Origin/Electronic Arts)
12	▲	18	EARTH 2150	(TopWare Interactive)
13	▼	8	DARK PROJECT 2: THE METAL AGE	(Looking Glass Studios/Eidos)
14	▼	9	C&C 3: FEUERSTURM	(Westwood Studios/Electronic Arts)
15	▼	11	BALDUR'S GATE	(Bioware/Virgin Interactive)
16	▲	25	SWAT 3	(Sierra/Havas Interactive)
17	▲	23	STAR WARS: FORCE COMMANDER	(LucasArts)
18	▲	19	NOX	(Westwood Studios/Electronic Arts)
19	▲	36	OUTCAST	(Appeal/Infogrames)
20	▲	27	PHARAO	(Impression Games/Havas Interactive)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat: ▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen – 7 ▲ 11 – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Spiel	Anteil
BLACK & WHITE	27%
DIABLO 2	22%
HALF-LIFE 2	22%
HALO	20%
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	13%
ANNO 1503	10%
MAX PAYNE	10%
STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE	9%
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	8%
COMMANDOS 2	8%



TIGER IM TANK So einen Prachtkerl züchten nur die besten B&W-Spieler heran.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Veränderung	Titel
1	NEU	DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD
2	▼ 1	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER
3	▲ 4	DIE SIMS
4	▼ 2	STARLANCER
5	▼ 3	BIG BROTHER THE GAME
6	▲ 10	STAR TREK: ARMADA
7	–	F1 2000
8	▼ 6	COMMAND & CONQUER 3: FEUERSTURM
9	NEU	EURO 2000
10	▼ 5	YOU DON'T KNOW JACK 3



TOP 10 UK

Platz	Veränderung	Titel
1	NEU	SHOGUN: TOTAL WAR
2	▼ 1	THE SIMS
3	▼ 2	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
4	–	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
5	▼ 3	SOLDIER OF FORTUNE
6	▲ 7	EURO 2000
7	▲ 9	F1 2000
8	▼ 6	TACHYON: THE FRINGE
9	▼ 5	STARLANCER
10	▼ 7	DELTA FORCE 2

TOP 10 USA

Platz	Veränderung	Titel
1	–	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
2	–	THE SIMS
3	–	ROLLERCOASTER TYCOON
4	NEU	SIMCITY 3000 UNLIMITED
5	–	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
6	NEU	MOTOCROSS MADNESS 2
7	▼ 6	ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
8	▼ 4	EVERQUEST: RUINS OF KUNARK
9	▲ 12	STARCRAFT
10	NEU	DAIKATANA

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA, MCV UK sowie TopWare Interactive/GfK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC-Games-Website an: www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die Warteliste im Juli

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ FREIZEITPILOT
Freelancer soll im Winter an die Erfolge von Elite und Privateer anknüpfen.

Veröffentlichungen des Monats

Mi	12.7.	Grüß mir die Sonne: ***REACH FOR THE STARS*** kommt.
Fr	14.7.	***DEUS EX*** im Laden: Leb, so wie du es willst.
Fr	14.7.	Stillstand ab heute käuflich: ***MIGHT & MAGIC 8***.
Fr	14.7.	Gutes Auge gefragt: ***DSF ULTIMATE GOLF*** erscheint.
Di	18.7.	Mit Geschrei ins Spieleregal: ***WARLORDS BATTLE CRY***.
Di	18.7.	Made for shooting you, baby: ***KISS PSYCHO CIRCUS*** erhältlich.
Fr	28.7.	Frau Holle kriegt frische Federn: ***MOORHUHNJAGD 2*** landet.

Veranstaltungen und Termine

Mo	10.7.	Multimedia auf 3Sat und im Net: ***WWW.DIALNEUES.DE***.
Fr	14.7.	Rennspiel live: ***TRUCK GRAND PRIX*** am Nürburgring.
Fr	28.7.	***MEGA-LAN-PARTY*** in Wiesbaden. (orga@darkbreed.net)
Sa	12.8.	Auch Niebüll ***FRAGGT IM NETZ***. (lanparty@videel.de)

Action

Titel	Termin
Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
C&C: Renegade	3. Quartal 2000
Blair Witch Project	Oktober 2000
Duke Nukem Forever	2. Quartal 2000
Dragonriders of Pern	Dezember 2000
Evil Dead	November 2000
Galleon	November 2000
Giants	September 2000
Halo	März 2001
Heavy Metal F.A.K.K.²	September 2000
Hidden & Dangerous 2	April 2001
Loose Cannon	4. Quartal 2000
Mafia	November 2000
Max Payne	März 2001
MechWarrior 4	4. Quartal 2000
Obi-Wan	September 2000
Oni	Oktober 2000
Rune	September 2000
Star Trek: Voyager - Elite Force	2. Quartal 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2000
Technomage	3. Quartal 2000

Strategie

Titel	Termin
Alarmstufe Rot 2	1. Quartal 2001
Anno 1503	4. Quartal 2000
Anpfiff - Der Fußballmanager	August 2000
Battle Isle: Der Andosia-Konflikt	3. Quartal 2000
Black & White	August 2000
Call to Power 2	3. Quartal 2000
Cultures	September 2000
Der Clou 2	August 2000
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Pizza Connection 2	Oktober 2000
Republic: The Revolution	4. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	November 2000
Sudden Strike	August 2000
Three Kingdoms	Herbst 2000
Unborn	4. Quartal 2000
Warcraft 3	4. Quartal 2000
Wiggles	1. Quartal 2001
Z2	1. Quartal 2001

Abenteuer

Titel	Termin
Anachronox	3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	September 2000
Gorasul: Lost Souls	4. Quartal 2000
Gothic	August 2000
Icewind Dale	August 2000
Monkey Island 4	November 2000
Neverwinter Nights	2001
Planescape: Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2	November 2000
Simon the Sorcerer 3D	3. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
Summoner	November 2000
The REAL Neverending Story	3. Quartal 2000
The Road to El Dorado	November 2000
Wizards & Warriors	Herbst 2000

Sport & Rennspiele

Titel	Termin
Anstoss Action	August 2000
Box Champions 2000	2. Quartal 2000
Championship Motocross	3. Quartal 2000
Grand Prix 3	Juli 2000
Mercedes-Benz Truck Racing	August 2000
Midtown Madness 2	Herbst 2000
Motocross Madness 2	Sommer 2000
Need for Speed: Motor City	September 2000
Rally Racing Simulation	November 2000
Sydney 2000	August 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	September 2000
World Sports Cars	2. Quartal 2000

Simulation

Titel	Termin
Comanche 4	2. Quartal 2000
Crimson Skies	3. Quartal 2000
Descent 4	Oktober 2000
Destroyer Command	September 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
IL-2 Sturmovik	3. Quartal 2000
I-War 2	September 2000
Silent Hunter 2	1. Quartal 2001
Star Trek: Klingon Academy	3. Quartal 2000

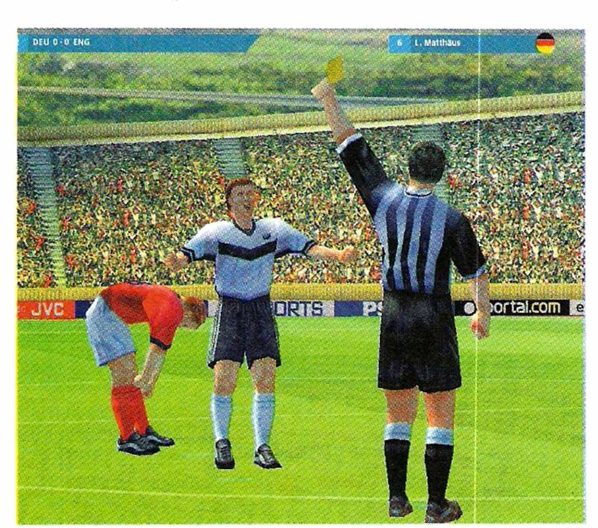


■ ABLEGER
Der Baldur's-Gate-Bruder Icewind Dale kommt im August – vermutlich.

■ **DA ZIEHT'S DEN BAYERN DIE LEDERHOSEN AUS** Nur anhand der Rückennummern lässt sich bei Bundesliga 2000 ermitteln, wer da eigentlich auf den Platz läuft.

Alles was (R)echt ist!

Sie sind die Stars der Euro 2000: Hagi, Dimas, Ilie, Xavier. Jetzt verklagen sie EA Sports & Co., weil diese angeblich ungerechtfertigt ihre Namen und Porträts verwenden. Ein heißes Eisen: Darf Jancker in FIFA 2001 noch mit Glatze auflaufen?



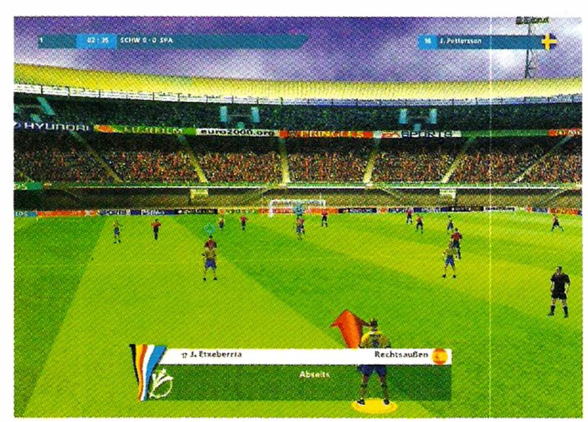
HALLO LIEBE LIEBENDEN Mehr an Brisko Schneider als an den vermeintlichen Lothar Matthäus erinnert dieser Euro-2000-Spieler.

Kürzlich müssen einigen Profifußballern zeitgleich die Gamepads aus den Händen gefallen sein, als sie sich selbst auf dem Monitor entdeckten – zumindest traten sie anschließend den Marsch zum Anwalt an. Unter diesen zwölf Spielern finden sich Prominente wie die beiden Rumänen Gheorge Hagi (Galatasaray Istanbul) und Adrian Ilie (FC Valenica) und die zwei portugiesischen Spieler Abel Luis Xavier (FC Everton) und Manuel Dimas (Standard Lüttich). Einem Bericht der niederländischen Tageszeitung De Telegraaf zufolge werden fünf Spielehersteller (Electronic Arts, Eidos, Sony, Infogrames, Rage) von drei Klubs (Feynoord Rotterdam, Slavia Prag, Vicenza Calcio) und zwölf Spielern vor Gericht gezerrt. Der Vorwurf: Nicht genehmigte Verwendung von Namen, Bildern und Wappen.

Warum die Aufregung? Es geht wie immer um Geld. Um sehr viel Geld. Welcher Sportspielfan hat sich nicht schon darüber gewundert, warum die Spieler in *NBA Live 2000* oder *NHL 2000* den Originalen zum Verwechseln ähnlich sehen, in *FIFA 2000, Euro 2000* oder gar *Bundesliga 2000* aber allenfalls der Hauch einer Ähnlichkeit besteht. Und das, obwohl alle fünf Spiele vom gleichen Hersteller – nämlich EA Sports – stammen. Der Grund ist einfach: Die US-Profiverbände NHL und NBA verkaufen das Recht zur 3D-Abbildung der Spieler quasi gleich mit. Bei Europas Fußballern ist das anders, denn auch nach dem Vertragsabschluss mit dem Verein behalten sie fast immer ihr Persönlichkeitsrecht, also das Recht an Name und Foto. Egal, ob Del Piero, Zidane, Beckham, Figo, Bierhoff oder Davids – in Europa müsste man streng genommen jeden einzelnen Spieler separat unter Vertrag nehmen. Und das sind Tausende!

In Deutschland liegen die Spieler-Rechte meist bei den Bundesligavereinen, so dass zunächst deren Zustimmung erforderlich wäre. Im Komplettpaket sind Spielergesichter und -figuren in keinem Fall zu haben – weder national noch international. Das gilt auch für Stadien, denn wenn eine Arena dem Verein gehört, muss der Spieleproduzent eine – teure – Genehmigung einholen. Beispiel Westfalenstadion: Ohne das Okay von Borussia Dortmund geht nichts.

Kauft nun ein Hersteller die Computerspielrechte für eine Liga, Welt- und Europameisterschaften oder einen Pokalwettbewerb (Champions League, UEFA-Cup), dann darf er den Namen des Wettbewerbs (Beispiel „Euro 2000"), das dazugehörige Logo, die Stadien, die Mannschaften und allenfalls noch die Spielernamen verwenden. Aber eben nicht die originalgetreue Darstellung der Hauptakteure selbst. Ein Insider: „Das wäre genauso, als wenn SAT 1 die Bundesliga-Partien übertragen würde, aber die Spieler nicht zeigen dürfte". Bislang haben sich die meisten Hersteller damit beholfen, dass sie die 3D-Spielermodelle mehr oder weniger verfremdeten. Jahrelang ist es offenbar keinem Profi aufgefallen, dass



UNTER DACH UND FACH Will ein Hersteller ein Stadion im Computerspiel wiedergeben, braucht er dafür häufig die Erlaubnis des Klubs.

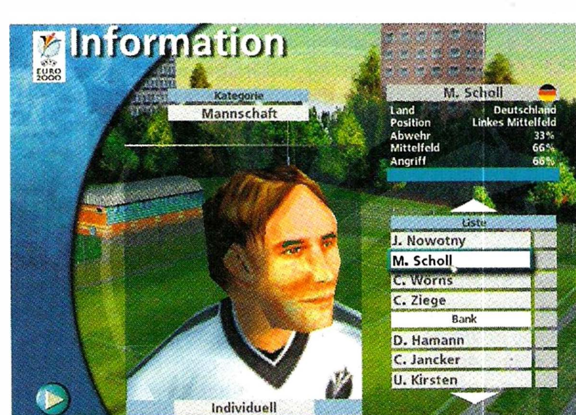
ungefragt ein ihm ähnlicher sehender Charakter auf dem Rasen herumstolperte. Bis jetzt...

Besonders prekär: Auch wenn es rein technisch längst möglich wäre, dürfen die Kicker derzeit schlichtweg nicht realistischer dargestellt werden – den Programmierern von Fußballsimulationen sind die Hände gebunden. Also, Stillstand durch Chaos statt Vorsprung durch Technik? Ja, denn das bedeutet in der Praxis nichts anderes als: Die Darstellung der Spieler in *FIFA 2001* und *Bundesliga 2001* wird sich von den Vorgängern nicht wesentlich unterscheiden.

Wie demnächst die Gerichte entscheiden, ist ungewiss, denn die rechtliche Lage ist durchaus umstritten. Deshalb wartet die Computerspielewelt mit Spannung auf dieses Urteil. Erstmals verhandelt wird Mitte September: Setzen sich Vereine und Fußballspieler durch, wird es für die beklagten Spielekonzerne teuer – allein insgesamt fünf Millionen Mark Entschädigung werden gefordert. Bleibt zu hoffen, dass sich Spielehersteller und Verbände (UEFA, FIFA) bald an einen Tisch setzen, damit Fußballfans nicht länger auf das Wie-im-Fernsehen-Flair verzichten müssen, wie es in Basketball- und Eishockey-Simulationen längst Standard ist.

Petra Maueröder

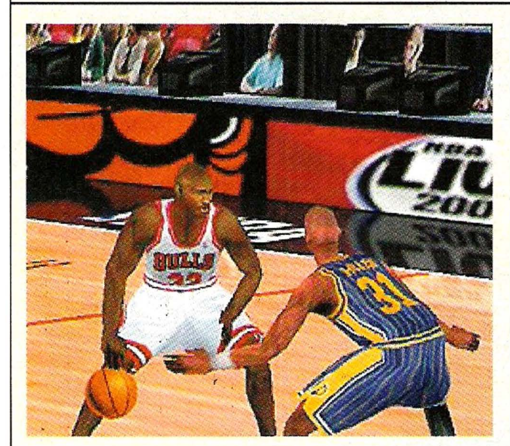
Bei den NBA- oder NHL-Spielern wird inzwischen fast schon jede Hautunreinheit originalgetreu wiedergegeben – inklusive Bump Mapping.



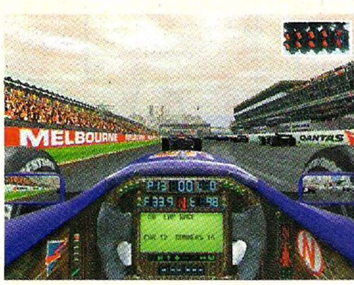
WER BIN ICH? Hätten Sie Mehmet Scholl erkannt? Der Frauenschwarm und Torschütze des deutschen EM-Treffers sah schon mal besser aus...

Teure Sportsfreunde

Wer echte Teams und Sportler in sein Spiel einbauen möchte, muss tief in die Tasche greifen: PC Games erklärt, wer an den wichtigsten Sportarten verdient.



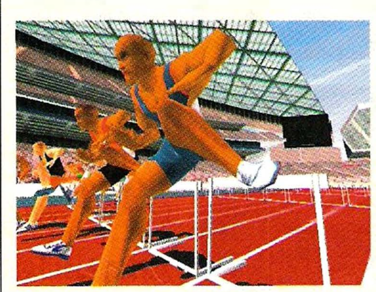
Basketball/Eishockey Football/Baseball
Die amerikanischen Profi-Verbände NBA, NHL, NFL und MLB arbeiten mit mehreren Partnern (EA Sports, Acclaim, Microsoft) zusammen. Grundsätzlich gilt: Wer eine Lizenz haben möchte, bekommt auch eine – mit allen Klubs, allen Spielern, allen Logos, allen Hallen, allen Fotos, allen Statistiken, einfach alles. Einzig für Ausnahmespieler wie Michael Jordan gilt eine Ausnahme – der kostet extra.



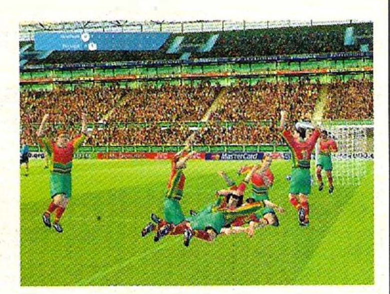
Formel 1
Als Faustregel gilt: Je aktueller die Saison, desto teurer der Spaß – EA Sports leistet sich für die Simulation *F1 2000* den Luxus der aktuellen Saison, MicroProse hält hingegen die 98er-Daten beim in Kürze erscheinenden *Grand Prix 3* für ausreichend. Strenge Auflagen und Kontrollen der FIA sorgen dafür, dass wirklich alles bis aufs i-Tüpfelchen stimmt: Fahrer, Autos, Strecken, Banden und Werbung auf den Boliden.



Bundesliga
Der DFB hat alle Bundesliga-Rechte für fünf Jahre an Electronic Arts vergeben. Zuvor war Software 2000 (*Bundesliga Manager*) jahrelang der exklusive Partner. Alle anderen Hersteller von Fußballmanagern und -Simulationen sind gezwungen, Fantasienamen und -vereine zu verwenden. Betroffen davon ist beispielsweise Ascarons Fußballmanager-Serie *Anstoss*: Findige Fans behelfen sich mit dem eingebauten Editor oder eingeladenen Originaldaten.



Olympische Spiele
X-beliebige Leichtathletik-Wettbewerbe darf jeder Hersteller als PC-Spiel umsetzen. Doch einzig und allein Eidos hat einen Exklusiv-Deal mit dem Internationalen Olympischen Komitee. Derzeit arbeitet der *Tomb-Raider*-Konzern an einem Sportspiel rund um die Sommerspiele in Sydney. Ebenso origineller wie unmissverständlicher Titel: *Sydney 2000*. Durch rhythmisches Behämmern der Leertaste lässt man Polygonsprinter über Hürden hüpfen, Hanteln stemmen und Eisenkugeln durch die Arenen wuchten.



Champions League / UEFA Cup / Welt- und Europameisterschaften
Die Rechte für die nächsten zwei Fußball-Weltmeisterschaften (2002 und 2006) liegen bereits bei Electronic Arts; auch *Euro 2000*, das offizielle Spiel zur diesjährigen EM in Holland und Belgien, stellte eine Auskopplung der beliebten *FIFA*-Serie dar. Das Prinzip wurde bereits bei der WM in Frankreich mehr oder minder erfolgreich praktiziert. Lizenznehmer für die Champions League (Infogrames, Eidos) dürfen und MÜSSEN die realen Mannschaften, Sponsoren, Vereinswappen und Trikots (!) einbinden.

Lebens-verlängernde Maßnahmen

■ **FRIEDLICH VEREINT** Fürs Gruppenbild posieren Terroristen, Geiseln und Anti-Terror-Cops vor dem Haupteingang auf der Militia-Karte.



PRÄZISIONSARBEIT Mit der Zoomfunktion holen Sie sich auch weit entfernte Gegner näher heran und schalten sie aus.

Totgesagte leben länger. Der jüngste Patch auf Version 1.10 beschert Half-Life-Fans eine Vielzahl neuer Features und soll die Vormachtstellung des Action-Oldies im Online-Bereich sichern.

Nach den Gesetzen der Spielebranche ist *Half-Life* eigentlich schon längst über seine Blütezeit hinaus. Der Megaseller hat inzwischen gut zwei Jahre auf dem Buckel, in dieser schnelllebigen Industrie eine halbe Ewigkeit. Trotzdem erfreut sich das Valve-Produkt gerade im Mehrspieler-Bereich auch noch im Jahr 2000 ungebrochener Beliebtheit. Zwei Parteien sind maßgeblich an diesem überwältigenden Erfolg beteiligt: Zum einen der Hersteller Valve, der mit immer neuen Updates den Klassiker auf der Höhe der Zeit hält. Der Hauptgrund allerdings dürfte die treue und innovative Fangemeinde sein, die mit immer neuen Mods (Modifikationen) abwechslungsreiche Varianten des Multiplayer-Spiels kreiert und kostenlos per Internet zur Verfügung stellt. Das Paradebeispiel ist das wohl erfolgreichste *Half-Life*-Mod Counter-Strike. Weltweit treffen sich tagtäglich Zigtausende PC-Spieler im Internet und machen sich mit realistisch simulierten Feuerwaffen gegenseitig die Hölle heiß. Der Erfolg dieses Mods war derart groß, dass die *Half-Life*-Entwickler bei Valve die Counter-Strike-Software unter ihre Fittiche genommen haben und fortan vertreiben wollen. Aber nicht nur aus die-

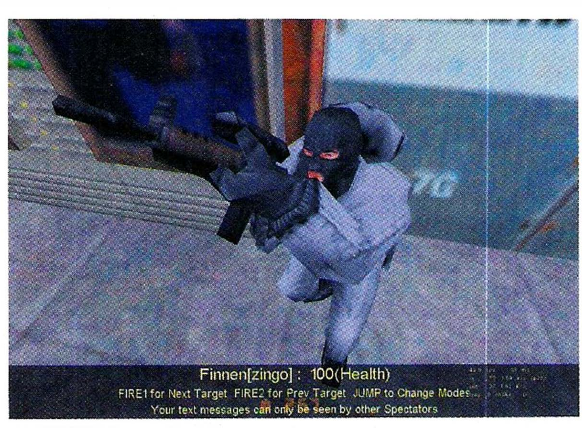
Dank Valves neuem Netzwerkcode sollen Modem-Besitzer nun eine realistische Chance im Gefecht übers Internet haben.



■ MEHR DETAILS In der jüngsten Counter-Strike-Version sehen Sie nun auch die ausgeworfenen Patronenhülsen Ihrer Gegner.

sem Grund hat die Online-Gemeinde dem aktuellen Update entgegengefiebert. Die Entwickler haben nämlich den Netzwerk-Code des Spiels komplett umgestrickt; vor allem Modem-Besitzer mit langsamen Internet-Verbindungen sollen von den umfangreichen Änderungen profitieren. Und so soll das Ganze funktionieren: Die wichtigste Veränderung betrifft die Darstellung der Spielgrafik in Mehrspieler-Partien. Bisher benötigte das Spiel nämlich für jeden Frame auf dem Bildschirm eine Abfrage der Netzwerkdaten. Wer also mit einem älteren Modem ans Internet angeschlossen ist, musste grundsätzlich mit ruckeliger Grafik rechnen, selbst dann, wenn in seinem Rechner High-End-Hardware am Werke war. Der neue Code handhabt die Verbindung zum Netz und die eigentliche Spielmechanik separat und soll somit auch Modem-Besitzern Framerates im 100er-Bereich ermöglichen.

Eine weitere Verbesserung betrifft die so genannte Lag-Kompensation, die nun ähnlich wie in anderen Online-Spielen funktioniert. Somit ist für das



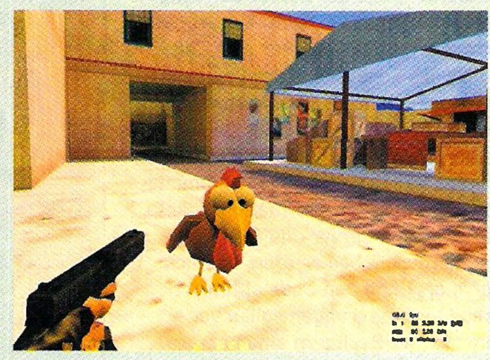
IM ANSCHLAG Das SIG-Sturmgewehr glänzt durch enorme Durchschlagskraft und hohe Feuergeschwindigkeit.

Von nützlich bis kurios

Der Erfindergeist der Community kennt keine Grenzen. Wir haben uns im Netz nach sinnvollen und witzigen Ergänzungen für Counter-Strike umgeschaut.

Skins:

Mit diesen selbst gebastelten Texturen können Sie das Aussehen der Waffen und Spielfiguren verändern. Besonders interessant sind die nicht ganz ernst gemeinten Beiträge einiger Skinning-Künstler: So finden Sie beispielsweise auf www.counter-strike.de Waffenskins, die Ihre Handgranaten in einen Döner samt Ketchupflasche oder das altbekannte Messer in Stefan Raabs gelbe „Pfui"-Kelle verwandeln.



JAGDFIEBER Für den Abschuss dieses verängstigten Moorhuhns gibt es ausnahmsweise keine Punkte.

Karten:

Für Abwechslung sorgen unzählige selbst erstellte Levels, die auf den gängigen Internet-Seiten zum Download bereitliegen. Hier fanden wir auch eine Karte namens „Big Brother", die besonders für deutsche Spieler interessant sein dürfte. Der Autor hat Deutschlands berühmtesten Wohncontainer bis ins kleinste Detail nachgebaut, inklusive Sprechzimmer und Ikea-Sofas.

Dies und das

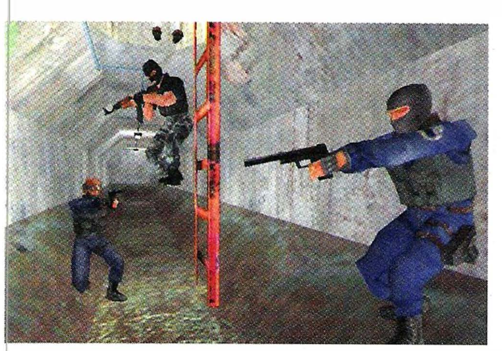
Es gibt nichts, was es nicht gibt. Neben praktischen Add-Ons – wie beispielsweise verbesserten Fadenkreuzen – fanden wir eine Unmenge humoristischer Modifikationen im Netz. Ein Beispiel ist der so genannte Moorhuhn-Patch, den Sie auf unserer aktuellen CD finden. Dieses Programm verwandelt die Hühner auf dem Marktplatz der Italy-Karte in Deutschlands beliebtestes virtuelles Jagdwild.



GEISELBEFREIUNG Blasen Sie zur Jagd auf Percy Hoeven und Sofie Rosentreter.

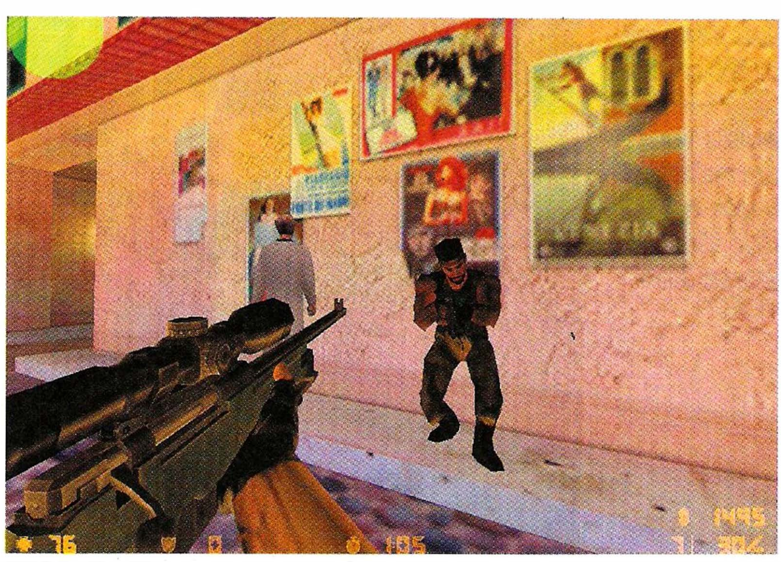


DURCHBLICK Die modifizierten Fadenkreuze machen das Zielen einfacher.



FINSTER, FINSTER In der Kanalisation treffen sich drei Spieler zum Showdown.

Counter-Strike sei dank rangiert Half-Life immer noch in der Spitzengruppe der Mehrspieler-Ego-Shooter.



HILFE IN DER NOT Auf vielen Counter-Strike-Karten steht die Rettung der in Weiß gekleideten Geiseln im Vordergrund. Wer die Wissenschaftler rettet, verdient Kohle fürs eigene Team.

Treffen von Gegnern nur noch relevant, was der Spieler auf seinem PC tatsächlich sieht. Findet die Kugel des Spielers auf seinem Rechner den Gegner, wird der Treffer auch gezählt, ganz egal, wo der Gegner sich zu diesem Zeitpunkt auf seinem Bildschirm sah. Um Cheatern den Wind aus den Segeln zu nehmen, prüft der Server allerdings nach, ob der Schuss wirklich ins Schwarze ging. Hier ein Beispiel: Ein Spieler mit einem Ping von 200 Millisekunden schießt auf seinen Gegner, der Server erhält nun die Meldung, dass der Schuss gefallen ist. Daraufhin prüft der Server den Ping des Schützen (200 Millisekunden) und errechnet, ob der Gegner zum Zeitpunkt des Schusses in der Flugbahn der Kugel stand. Falls dem so war, wird der Treffer gezählt und der Gegner erleidet Schaden.

Zusätzlich haben die Programmierer die Größe der Informationspakete, die zwischen Server und Client hin- und hergeschoben werden, deutlich verringert und den Code optimiert. Diese Verbesserungen sollen vor allem Modem-Besitzern eine bessere Chance gegen Spieler mit extrem schnellen Verbindungen – und somit niedrigen Pingzeiten – bescheren.

Gerade für Mod-Entwickler stellte dieser Patch eine einschneidende Maßnahme dar: Die Änderungen am Programmcode sind derart umfangreich, dass Mods, die noch auf älteren *Half-Life*-Versionen liefen, mit der 1.10-Version nicht mehr zurechtkommen. Alle wichtigen Entwickler bringen daher in diesen Tagen aktualisierte Versionen ihrer Produkte heraus, die an die neuen Parameter angepasst sind.

Half-Life 1.10 bietet allerdings mehr als nur die überarbeiteten Netzwerk-Routinen. Als zusätzliches Schmankerl finden Sie nach der Installation die aktuelle und stark verbesserte Version des Mehrspieler-Klassikers Team Fortress Classic auf Ihrer Festplatte.

Sascha Gliss



AUF DER CD-ROM!
HL-Patch 1.10, CS 6.5, FireArms 2.0 und „BB"-Karte für CS

Öfter mal was Neues spielen

Neben Updates durch den Hersteller sind es vor allem die von der Community programmierten Mods, die Half-Life auch nach zwei Jahren zum beliebtesten Ego-Shooter im Netz machen.

Counter-Strike



FRISCHER WIND Der neue Terroristen-Look Gorilla Warface.

Diese mit Abstand beliebteste Modifikation für *Half-Life* hat mittlerweile die Versionsnummer 6.5 erreicht. Das Ballervergnügen erinnert an Taktik-Shooter wie *SWAT 3* und ist nur für Mehrspielerpartien im LAN oder Internet interessant. Zu den Stärken des Mods zählen wirklichkeitsnahe Waffen, eine realistische Physik, abwechslungsreiche Spielmodi und eine riesige Fangemeinde im Internet.

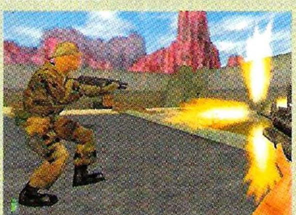
+ Ausgereiftes, professionelles Mod
+ Viele Server
+ Viele deutsche Spieler
+ Realistische Waffen
+ Detaillierte Karten
+ Regelmäßige Updates

- Für Einzelspieler uninteressant

Name: Counter-Strike
Aktuelle Version: Beta 6.5
Download: Ca. 56 MByte

Die wichtigsten Links:
www.counter-strike.net
- Die offizielle Website in Englisch
www.counter-strike.de
- Alles rund um *Counter-Strike* in deutscher Sprache

FireArms



FEUERKRAFT In FireArms hantieren Sie mit modernsten Waffen.

In diesem relativ neuen Mod dreht sich, wie der Name vermuten lässt, alles um exotische Feuerwaffen. In verschiedenen Spielmodi kämpfen zwei Teams um Flaggen, Geheiminformationen oder einfach die höchste Zahl an Abschüssen. Wie in Counter-Strike kaufen Sie vor Beginn der Schlacht Schießprügel, Panzerung und Verbandszeug ein. Riesige Waffenauswahl vom Colt .45 1911 bis zum M60 MG.

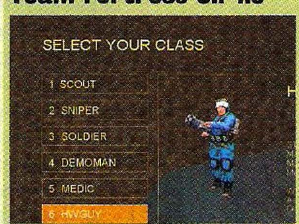
+ Interessante Waffenauswahl
+ Realistische Physik

- Grafisch und spielerisch noch verbesserungswürdig
- Derzeit nur wenige aktive Server
- Relativ viele Teamkiller, die den Spielsinn entfremden

Name: FireArms
Aktuelle Version: 2.0
Download: Ca. 29 MByte

Die wichtigsten Links:
www.firearmsmod.com
- Die offizielle Website auf Englisch
www.firearmsmod.de
- Die offizielle deutsche Version
www.securityarms.com
- Umfangreiche Waffendatenbank

Team Fortress Cl. 1.5



ÜBERSICHT Das neue Interface macht TFC etwas zugänglicher.

Der Klassiker unter den Mehrspieler-Mods: Zwei Teams (Rot und Blau) kämpfen auf verschiedenen Karten um die Vorherrschaft, wobei das altehrwürdige Capture the Flag die am häufigsten gespielte Variante sein dürfte. Der Spieler entscheidet sich für eine von neun Klassen wie Spion, Soldat oder Techniker, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten und Bewaffnungen besitzen.

+ Ausgereifte Spielmechanik
+ Zahlreiche Server
+ Große Community
+ Abwechslungsreiches Spielerlebnis

- Im Vergleich zu anderen Mods eher veralteter Look
- Nicht besonders einsteigerfreundlich

Name: Team Fortress Classic
Aktuelle Version: 1.5
Download: Im HL-Patch enthalten

Die wichtigsten Links:
www.planetfortress.com
- Sehr gute, englische TCF-Seite
www.sierrastudios.com
- Die Seite der TF-Macher mit Infos zu TFC und dem heiß ersehnten Nachfolger TF2



■ PARTYTIME
Sämtliche Einheiten und Effekte auf diesem Gruppenbild stammen direkt aus der Spielegrafik.

Die Rückkehr der Roboter

Mit neuer 3D-Technik und umgekrempeltem Spieldesign soll Z2 den Echtzeitstrategie-Markt im Sturm erobern.

■ ENTWICKLER **Bitmap Brothers** ■ ANBIETER **N.n.b** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr Gut**

QUICKIE

***Z* in 3D, wie soll denn das funktionieren?**
Benutzerfreundlichkeit soll in *Z2* groß geschrieben werden. Da die Bitmap Brothers von Anfang an auf 3D-Technik gesetzt hatten, sind Benutzer-Interface und die Spielmechanik auf die dritte Dimension ausgelegt.

Welche neuen Einheiten werde ich in *Z2* steuern können?
Neben Robotern und Panzerfahrzeugen stehen Ihnen diesmal auch diverse Schiffe, Helikopter sowie Bomber und Jagdflugzeuge zur Verfügung.

Die aufmüpfigen Blechsoldaten von General Zod rüsten erneut zum Echtzeit-Krieg. Diesmal allerdings entdecken die verfeindeten Roboter-Armeen die dritte Dimension und üben sich erstmals im gepflegten Basisbau.

Unweit der Themse, in einem unscheinbaren ehemaligen Lagerhaus im Herzen der britischen Hauptstadt, werkeln zurzeit eifrige Entwickler am heiß ersehnten Nachfolger des Strategieklassikers *Z*. Nach vier Jahren Entwicklungszeit für die neue Technik und über zwei Jahren Arbeit am eigentlichen Spiel haben die Bitmap Brothers erstmals den Mantel des Schweigens gelüftet und stellen *Z2* der Öffentlichkeit vor. PC Games war für Sie vor Ort, um exklusiv die ersten spielbaren Levels des potenziellen Strategiehits in Augenschein zu nehmen.

Bereits auf den ersten Blick wird deutlich, dass *Z2* mit dem legendären Vorgänger nicht viel mehr als den Namen gemein hat. Die wichtigste Neuerung betrifft die dem Spiel zugrunde liegende Technologie. Die Bitmap Brothers benutzen eine neue 3D-Engine aus eigener Produktion, die zum ersten Mal in *Z2* zum Einsatz kommen soll. Eine der Stärken dieser Engine ist ihre Flexibilität: Nach der Fertigstellung von *Z2* sind weitere Projekte, die diese Technologie nutzen werden, fest eingeplant. Neben einer „echten" Sichtlinie beherrscht die 3D-Engine verschiedene Wetterlagen und Tageszeiten. Diese Fähigkeiten sind schon in die bereits fertig gestellte *Z2*-Kampagne eingeflossen. So werden Ihre Kampfroboter sich in einigen Missionen im Schutze der Dunkelheit auf die Jagd nach dem Feind machen. Hierbei werden Wetter- und Lichtverhältnisse aber nicht nur für eine veränderte Landschaftsdarstellung sorgen, sie sollen vielmehr Einfluss auf andere Parameter im Spiel nehmen. Die Sicht bestimmter Einheiten wird bei Nacht ebenso leiden wie die Zielgenauigkeit, weshalb der Kampf im Dunkeln wohl zu den schwierigeren Aufgaben in *Z2* zählen wird. Ein weiteres Plus der 3D-Technologie ist die realistische Physik, die uns von den Programmierern eindrucksvoll demonstriert wurde. So verwirbelten beispielsweise die Rotorblätter eines tieffliegenden Helikopters den aus einem schwer beschädigten Panzer aufsteigenden Rauch.

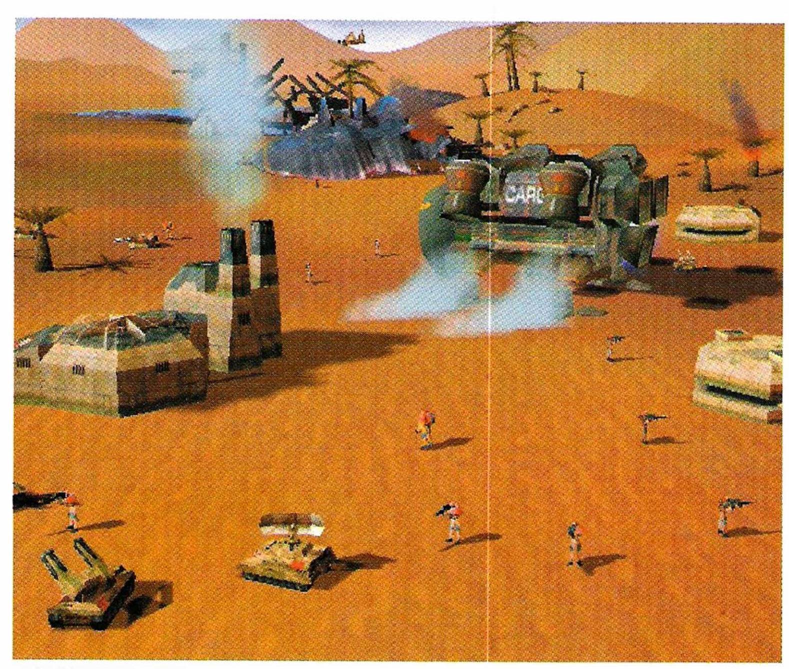
Die Hauptdarsteller des Spiels sind nach wie vor die streitsüchtigen Roboter, die auch auf dem Schlachtfeld wieder die wichtigste Rolle spielen werden. Zu altbekannten Spezialisten wie den treffsicheren Snipers oder den Feuer spuckenden

Pyros gesellen sich nun aber neue Blechköpfe, wie beispielsweise die Techniker, die Gebäude errichten und Einheiten reparieren können.

Der Spielablauf selbst wurde im Vergleich zum Vorgänger ebenfalls gehörig umgekrempelt. *Z2* setzt auf traditionellen Basisbau, vorbei die Zeiten, in denen Gebäude lediglich erobert werden konnten. Gespeist werden die Gebäude übrigens durch eine bisher nicht näher beschriebene Energieform, die überall auf den Karten aus der Erde hervorquillt. Wie in Teil eins sind die 30 Levels der Kampagne in mehrere Sektoren unterteilt und wer einen energiereichen Abschnitt erobert, kann dort den Rohstoff abbauen und so neue Baumaßnahmen finanzieren. Die Karten spielen jeweils auf einer von sechs Welten und sind unter anderem in Wüstenlandschaften, grünen Wäldern oder eisigen Schneelandschaften angesiedelt. Je nach Technologielevel stehen dort verschiedene Gebäude- und Fahrzeugtypen auf Abruf bereit. Auch hier erwarten den *Z*-Veteran einige Neuerungen: So kann nun in der Schiffswerft eine schlagkräftige Marine aufgebaut werden. Vom Torpedoboot bis zum

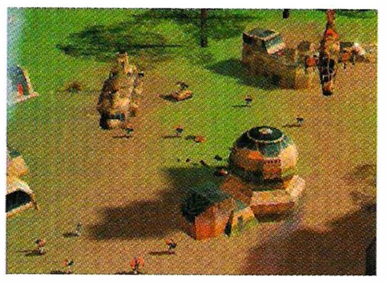


DER SCHORNSTEIN RAUCHT Wer genügend Rohstoffe sammelt, verfügt bald über solch eine gut ausgebaute Basis. Wie in anderen Strategiespielen werden hier neue Soldaten und Fahrzeuge produziert.



NACHSCHUB VON OBEN Das riesige Landungsschiff liefert eine neue Ladung Infantrie in der Basis ab. Luftabwehrgeschütze sichern das schwerfällige Ungetüm.

Der Hoffnungsträger: Mit Z2 wollen die Bitmap Brothers die Zugänglichkeit eines zweidimensionalen Spiels mit der aufwendigen Grafik eines 3D-Titels verbinden.



NACHSCHUB Der dicke Helikopter transportiert Soldaten und Fahrzeuge an die Front.

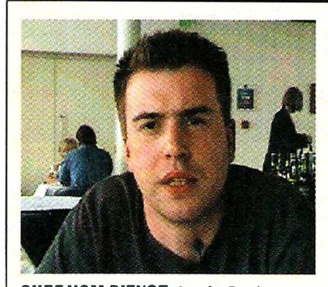
Zerstörer sollen alle wichtigen schwimmenden Waffenplattformen vertreten sein. Wer seinem Gegner lieber aus der Luft zu Leibe rückt, baut einen Flughafen und produziert Jäger, Bomber und verschiedene Hubschraubertypen. Der Fuhrpark der Bodeneinheiten wurde ebenfalls erweitert und so stehen nun neben Truppentransportern verschiedene Panzertypen zum Kampf bereit. Genau wie im ersten Teil sind sämtliche Fahrzeuge und Fußsoldaten für beide Fraktionen (Rot und Blau) völlig identisch. Unterschiedliche Waffensysteme à la *Command & Conquer* wird es in der Welt von *Z2* nicht geben. Ebenfalls aus *Z1* bekannt: Alle Vehikel müssen mit einem Fahrer bestückt werden, um einsatzfähig zu sein. Neu gebaute Einheiten verfügen sozusagen „ab Werk" über einen Fahrer, herrenlose Vehikel können von bestimmten Blechsoldaten übernommen werden. In diesem Zusammenhang spielen erneut die Scharfschützen eine entscheidende Rolle. Mit gezielten Schüssen können diese Spezialisten nämlich feindliche Fahrer oder Piloten ausschalten und so auch die mächtigsten Vehikel stoppen und für die Eroberung durch eigene Truppen vorbereiten.

Andere Roboterklassen wie die Techniker widmen sich nicht der Zerstörung fremder Einheiten, sondern reparieren eigene Truppen im Feld. In der von uns gespielten Version waren dafür noch Anweisungen des Spielers nötig. Die Künstliche Intelligenz der fertigen Fassung soll dafür sorgen, dass ein Techniker automatisch alle beschädigten Roboter und Fahrzeuge in seiner Umgebung selbstständig auf Vordermann bringt.

DAWN PARTOL Unsere Hubschrauberstaffel startet zu einem Erkundungsflug.

Interview mit Jamie Barber

Der 24-jährige Brite ist verantwortlich für Spieldesign und -entwicklung. Beim gemeinsamen Mittagessen mit einigen der Bitmap Brothers erzählte er uns über seine Arbeit an Z2.



CHEF VOM DIENST Jamie Barber leitet das Z2-Team der Bitmaps.

PC Games: Erzähl uns etwas über die Storyline von *Z2*. Inwieweit hat der Spieler Einfluss auf die Geschichte?
Jamie Barber: Wir haben ein komplettes Skript für die Kampagne ins Spiel integriert, um den Schlachten überhaupt einen Sinn zu geben. Im ersten Teil standen die einzelnen Missionen stets für sich, waren also nicht durch eine fortlaufende Geschichte verknüpft. Die 30 Einzelmissionen in *Z2* sind nun in eine plausible Handlung eingebettet, der Spieler weiß, warum er bestimmte Aufgaben erfüllen muss und welchen Zweck er mit seinen Aktionen verfolgt.

PCG: Wie genau funktioniert die Storyline? Gibt es Abzweigungen, beeinflusst der Spieler durch seine Aktionen den Verlauf der Geschichte?
J.B.: Das war ursprünglich geplant, aber wir haben uns dagegen entschieden. Der Grund war, dass wir sicherstellen wollten, dass die einzelnen Missionen nahtlos ineinander greifen und aufeinander aufbauen. Die Story stellt das Briefing für die einzelnen Missionen dar und bereitet den Spieler auf seine aktuellen Aufgaben vor.

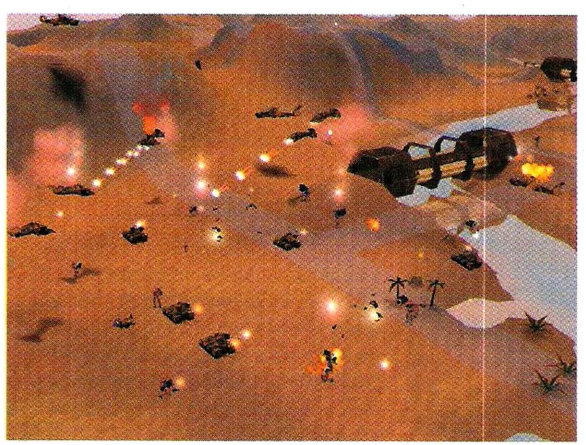
PCG: Ein wichtiger Aspekt des Vorgängers war der ironische Unterton, der sich durch das gesamte Spiel zog. Wie ernst nimmt sich Teil Zwei?
J.B.: *Z2* schlägt hier eine etwas andere Tonart an. Die Grundstimmung im Spiel ist düsterer als in Teil Eins. Das heißt aber nicht, dass wir ein bierernstes Strategiespiel auf die Beine gestellt haben. Auch in *Z2* erwarten den Spieler komische und absurde Momente.

PCG: Was sind die Stärken der 3D-Engine, die in *Z2* zum Einsatz kommt?
J.B.: Von Anfang an war klar, dass wir diese Technik für *Z2* benutzen würden, sie ist allerdings sehr vielseitig und lässt sich für Spiele der verschiedensten Genres einsetzen. Die Engine ist außerdem sehr schnell, detailliert und erlaubt uns, das Gameplay komfortabel und intuitiv zu gestalten. Der Spieler muss sich also nicht erst mit der Technik herumschlagen, um ins Spiel zu finden. Einige 3D-Strategiespiele der Vergangenheit hatten gerade hier arge Defizite.

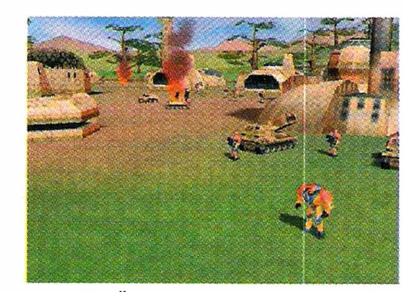
PCG: Warum habt ihr euch für eine 3D-Umgebung entschieden? Welche Vorteile hat der Spieler dadurch im Gegensatz zu einer zweidimensionalen Landschaft?
J.B.: Wir haben beide Möglichkeiten miteinander verglichen und sind der Meinung, dass eine dreidimensionale Landschaft sowohl neue Elemente ins Spiel bringt als auch für einen gesteigerten Realismus sorgt. Wir wollten den Spieler in eine möglichst wirklichkeitsgetreue Welt mit funktionierender Physik versetzten, in der er sich beispielsweise in Tälern verstecken oder von Hügeln herab das Gelände erkunden kann. Das funktioniert am besten in einer 3D-Landschaft.

PCG: Das Spiel soll Anfang des Jahres erschienen. Woran arbeitet ihr im Moment?
J.B.: Derzeit feilen wir an der Künstlichen Intelligenz, um sie dann in die fertigen Missionen zu integrieren. Außerdem experimentieren wir mit dem Benutzerinterface.

PCG: Vielen Dank für das Gespräch!



SCHLACHTENGEMÄLDE In der Wüstenlandschaft treffen sich die Armeen zum Kampf um eine strategisch wichtige Brücke.



AUF TUCHFÜHLUNG Wer will, fährt mit der Kamera ganz nah an die Roboter heran.

Missionsnachschub: Per mitgeliefertem Editor wird die Z2-Gemeinde eigene Karten entwerfen und im Internet anbieten können.

Ein weiteres Feature, an dem die Entwickler derzeit arbeiten, ist der stählerne General Zod, der in Teil Zwei als eine Art sprechendes Tutorial auftreten soll. Der knochenharte Anführer der Roboterarmee wird als animiertes 3D-Modell auf Ihrem Bildschirm stets präsent sein und Sie sowohl durch die ersten Missionen leiten als auch auf schwerwiegende Fehler hinweisen.

Für Mehrspielerpartien interessant: Dem Programm wird ein komfortabler Karteneditor beiliegen, mit dem Spieler sich ihre eigenen Aufträge basteln können. Über eine spezielle Internetseite sollen *Z2*-Spieler auf diese Eigenkreationen dann kostenlos zugreifen können.

Sascha Gliss



LUFTANGRIFF Die schlecht gepanzerten Hubschrauber sind eine leichte Beute für die SAMs. Im Hintergrund sehen Sie die Basis.

Wettsiedeln im Internet

Das Internet wird überquellen vor Siedlern: Blue Byte macht die vierte Siedler-Generation noch www-tauglicher.

■ ENTWICKLER **Blue Byte** ■ ANBIETER **Blue Byte** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Ein Online-Betatest – wozu das denn?
Damit die Siedler-4-Käufer ein stabiles, ausgewogenes Spiel kaufen können. Tausende von Testspielern sorgen mit ihrem Feedback dafür, dass Fehler rechtzeitig ausgemerzt werden. Die Beta-Tester nehmen durch Verbesserungsvorschläge aktiv auf die Entwicklung Einfluss.

Darf man das komplette Spiel ausprobieren?
„Der Beta-Test wird nach und nach wachsen. Wir starten mit den Römern und einigen Karten", erklärt Ober-Siedler Hans-Jürgen Brändle. „Dann wird es Updates geben, in denen immer mehr Features freigeschaltet werden – eventuell auch ein weiteres Volk"

Wie kann ich mich am Beta-Test beteiligen?
Sie bewerben sich über PC Games. Aus allen Bewerbungen werden 250 handverlesene Teilnehmer ausgewählt und per E-Mail benachrichtigt.

GUT SORTIERT **Die Benutzeroberfläche wurde entschlackt und vereinfacht: Fein säuberlich sortiert ermöglicht die seitliche Leiste einen schnellen Zugriff auf alle Gebäude.**

Wie *Die Siedler 4* aussehen wird, wissen Sie: detailreichere Landschafts-, Figuren- und Gebäude-Grafik, dazu mehrere Zoomstufen. Dass es Römer, Wikinger und Mayas gibt, auch. Was Sie aber noch nicht wissen: Wie der Mehrspielermodus des Aufbauspiels funktioniert. Aber das lässt sich ja ändern. Und wer wäre da kompetenter als Projektleiter Hans-Jürgen Brändle persönlich?

Zunächst heißt es Umsiedeln: Die neue Online-Heimat der fleißigen Kerlchen nennt sich Blue Byte Game Channel (www.bluebyte.net), gleichzeitig auch Hauptquartier für das 3D-Strategiespiel *Battle Isle – Der Andosia-Konflikt*. Wie in den drei Solo-Kampagnen wird der Gefechtsanteil im Internet zugunsten der Siedelei etwas zurückgefahren. Das wirkt sich freilich auf die Spielmodi aus: Treten Sie lieber alleine gegen bis zu acht andere Strategen an? Oder doch eher im Team? Oder darf's der neue Wirtschaftsmodus sein, bei dem es gilt, innerhalb einer vorgegebenen Zeit die meisten Waren zu erwirtschaften? Eine absolute Weltneuheit ist das „Wettsiedeln": Da gibt es Spielziele wie „Besiedeln Sie die Insel im Norden mit mindestens drei Farmen". Alle Teilnehmer bekommen bei Spielbeginn eine identische Karte, jeder spielt für sich und beginnt am gleichen Startpunkt. Wer zuerst die Aufgabe erfüllt hat, gewinnt. Brändle entkräftet die Sorge vieler Siedler-Neulinge, gegen erfahrene Routiniers keine Chance zu haben: „Keiner wird bekannte Strategien einfach in den neuen Teil übernehmen können".

Die viel zitierte „community" liegt Blue Byte besonders am Herzen: „Wir wollen Foren, Chat und Spiel viel enger verbinden, so dass es für den Spieler einfacher wird, Spielpartner zu finden und sich über das Spiel auszutauschen". Außerdem werden wieder Einzelspieler- und Clan-Ranglisten geführt sowie Turniere veranstaltet. Bislang sorgten allerdings Regelverletzungen, Passwort-Missbrauch und Scheinspiele für viel Unmut unter den *Siedler 3*-Fans. Das soll sich ändern – dank der Spielerprofilverwaltung. „Dadurch werden wir Spieler, Spielernamen und Seriennummern genauer zuordnen können. Des Weiteren schränken wir die Anzahl möglicher Spielernamen ein. So können wir die wenigen schwarzen Schafe besser ausfindig machen."

Ein gutes Dutzend an Szenarien bildet die Basis für Online-Gefechte, weitere will Blue Byte zum Herunterladen und per Heft-CD-ROM anbieten. *Siedler*-Fans können voraussichtlich zunächst keine selbst gemachten Karten beisteuern, denn der Editor wird – sicher nicht nur, aber auch – aus Zeitgründen im Rahmen einer Zusatz-CD-ROM nachgeliefert.

Petra Maueröder

PC-Games-Aktion

Spielen Sie Die Siedler 4 vor allen anderen: Wir suchen 250 Siedler-Fans für den Testlauf im Internet!

PC Games ist Blue Bytes offizieller Exklusiv-Partner beim großen Online-Betatest: 250 PC-Games-Leser dürfen *Die Siedler 4* schon vorab auf Herz und Nieren testen. Registrieren können Sie sich ab Anfang Juli auf der PC-Games-Website (www.pcgames.de). Dort finden Sie die Teilnahmebedingungen und wichtige Hinweise hinsichtlich der Hardware-Voraussetzungen; die 250 ausgewählten Teilnehmer werden per E-Mail benachrichtigt. Den Beta-Test wird PC Games im Übrigen mit dem offiziellen Online-Tagebuch begleiten.



SIEDELN BIS ZUM ABWINKEN **Beim „Wettsiedeln" startet jeder Teilnehmer mit derselben Karte, baut und expandiert aber ohne störende Gegner. Wer am besten und schnellsten siedelt, gewinnt.**

Anbruch der Apokalypse

Grafisch gewaltig, militärisch-martialisch: Im Strategietitel Unborn wird nicht gekleckert, sondern gesprengt.

■ ENTWICKLER **Silver Style** ■ ANBIETER **N. n. b.** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ ERSTER EINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Woran erinnert mich die Hintergrundgeschichte?
Werfen Sie mal einen Blick in *Das letzte Gefecht* von Stephen King ...

Was macht eine Virus-Geschichte interessant?
Für die Entwickler schon allein die Tatsache, dass nach einer apokalyptischen Seuche keine Menschenmassen mehr berechnet werden müssen.



■ ABENDDÄMMERUNG Mit fortschreitender Zeit verändern sich innerhalb einer Mission die Lichtverhältnisse.

Silver Styles hauseigene Grafikengine kann im Wettbewerb mithalten: Sogar PKW-Insassen stellt sie animiert dar.

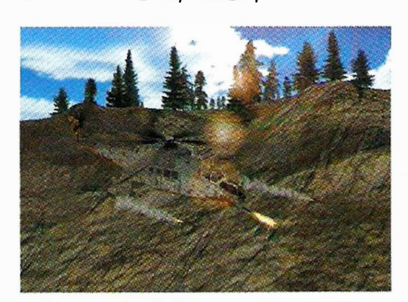
Obwohl die meisten 3D-Stragietitel wie Blei in den Regalen liegen, steigen immer mehr Entwickler auf die moderne Technologie um. Frei nach dem Motto: Das wird schon noch! Bei *Unborn* vom deutschen Hersteller Silver Style sollen dramaturgisch verwobene Missionen als Kundenköder fungieren. Könnte klappen ...

Endzeitszenarien kommen nicht aus der Mode: Wir schreiben das Jahr 2004. Gerade wurde ein Großteil der Menschheit von einer heimtückischen Seuche namens CBC dahingerafft. New York, Paris, Moskau, Berlin – alle großen Weltstädte sind wie leergefegt. Versuche, das Virus mit kontrollierten Atomsprengungen zu vernichten, sind mit Pauken und Trompeten in die Binsen gegangen. Dass wenigstens ein paar Menschen überleben konnten, ist keiner Großtat, sondern ihrer unerklärten Resistenz zu verdanken. Und von wegen „Krisen schweißen zusammen"! In kleinen Rudeln sammeln sich die Menschen und gehen in blinder Angst aufeinander los. Rationalität, adios!

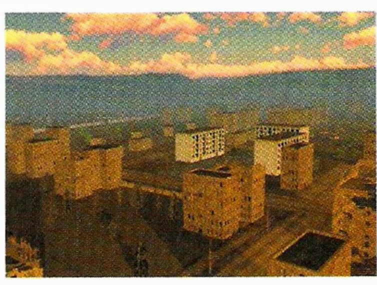
Sie sind der Kommandant einer der Splittergruppen, ausgestattet mit einem arg spärlichen Waffenarsenal und wenigen technischen Mitteln. Ihr Ziel: dem Tod noch möglichst oft von der Schippe springen. In diesem Sinne treiben Sie Ihre Schar sofort zu Forschung und Spionage an. Einerseits wollen die Lebensumstände angenehmer gestaltet und ein gewisses Virus näher beleuchtet werden. Andererseits gilt es, sich gegen Sektenfanatismus, Bandenkriege und machtgeile Möchtegern-Feldherren zu behaupten.

Spielerisch steckt schon mal Potenzial in *Unborn*: Wegen der überschaubaren Größe Ihrer Soldatentruppe müssen Sie anfangs sehr vorsichtig agieren und Missionen im *Jagged Alliance*-Stil über die Bühne bringen. Ihr Inventar umfasst nur kleinkalibrige Waffen, Gewehre sowie Messer. Mit der Zeit stoßen Sie jedoch in verlassenen Armeebasen auf martialischere Instrumente bis hin zur Panzerfaust und können LKW, Panzer, Hubschrau-

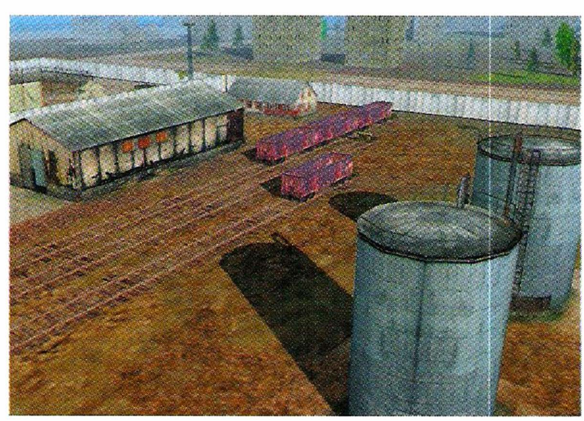
KLEINE PRACHTSTÜCKE Helikopter und Flugzeuge werden mangels Fabriken nicht hergestellt. Mit Gewalt muss man sich ihrer bemächtigen.



EITEL SONNENSCHEIN Das Wetter kann aber wechseln, plötzlich klatscht Regen runter.



PLATTENBAUTEN Der CBC-Virus hat Metropolen wie Käffer zu Geisterstätten gemacht.



RUHEZONE Die Silos, Gleise und Lager des Hauptquartiers verheißen Sicherheit. Oft kommt es jedoch zu Überfällen durch Räuberbanden.



SCHATTENKOMPANIE Anfänglich gestalten sich die Missionen wie in Taktikspielen Marke Jagged Alliance. Später folgt der Schwenk zu gehaltvoller Strategie und Massenschlachten.

ber und zuletzt gar einen Kampfjet in Beschlag nehmen. Produktionsstätten für derlei Gefährte existieren im Gegenzug nicht. Wer seinen Bestand nicht hegt und pflegt, steht dumm da. Veränderungen im Spielgefühl gibt es, sobald vermehrt einsame Überlebende bei Ihnen anheuern. Dann schwenkt die Gewichtung von Taktik zu Strategie und immer großflächiger angelegte Aufträge kommen aufs Tablett, die das Dirigieren ganzer Regimente erfordern – was nicht heißt, dass Sie den Soldaten keine persönlichen Befehle mehr erteilen können, wenn gewünscht. Selbstredend wird ebenso an der Grafik mit Ehrgeiz gearbeitet. Freies Schwenken, Auf- und Abfahren sowie übergangslose Zoomstufen sind mittlerweile ja Standard. Fotorealistische Texturen, Animationen wie einsteigende Jeepfahrer und wechselnde Wettereffekte samt dynamischer Beleuchtung können dafür noch begeistern. Zum Schluss soll gar jeder Wageninsasse oder Helikopterpilot in seinem Cockpit klar erkennbar sein – inklusive seiner Kleidung. Man darf gespannt sein.

Daniel Ch. Kreiss

Das große Krabbeln

Echtzeitstrategie für Insektenfreunde: In Imperium der Ameisen werden Kleingärten und Wälder zum Schlachtfeld.

■ ENTWICKLER **Microids** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **August 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Echtzeit, Ameisen und 3D -ist das nicht unübersichtlich?
Nö, eigentlich nicht. Sie betrachten das Geschehen stets von oben und müssen nicht mal unbedingt die Dreh- und Zoomfunktion der Kamera benutzen.

Kann ich das Spiel auch ohne Biologie-Leistungskurs spielen?
Ja, aber mit etwas Hintergrundwissen macht es mehr Spaß.

Ist der Endgegner ein Ameisenbär?
Nein, aufgrund der Größenverhältnisse sind Salamander die mächtigsten Widersacher.

Sie sind zivilisiert und haben Staatsoberhäupter. Sie errichten komplexe Bauwerke, sind genauestens organisiert und führen Kriege mit hoch entwickelten Waffen. Die Rede ist aber nicht von Menschen. Eigentlich verwunderlich, dass das Echtzeitstrategie-Genre die Ameisen erst jetzt für sich entdeckt hat.

Statt Tiberiumkonflikte auszutragen oder außerirdischen Aggressoren einzuheizen, übernehmen Sie in *Imperium der Ameisen* die Kontrolle über einen Staat der Krabbeltiere. Als Oberhaupt Ihres Volkes sorgen Sie dafür, dass Rohstoffe gesammelt, Gebäude gebaut und Einheiten hergestellt werden – und zwar alles aus Sicht der kleinen Krabbeltiere. Nahrung und Baumaterial stellen die Rohstoffe dar, Gebäude sind diverse Höhlen im Ameisenhaufen und für Nachwuchs kann nur die Königin sorgen. Daher müssen Sie genau überlegen, welche Sorte Ameisen Sie am dringendsten brauchen, da nur jeweils eine Sorte Eier gelegt werden kann. Um die Truppenart zu ändern, müssen Sie aber nicht jedes Mal in die Kammer der Königin, sondern können die Priorität der Einheitenproduktion jederzeit über ein Menü ändern. Gleiches gilt auch für die Wichtigkeit der Arbeiten wie Rohstoffe sammeln oder bauen. Fehlen beispielsweise kurz vor Wintereinbruch noch Nahrungsmittel, können Sie Ihre Arbeiter mit vereinten Kräften auf Futtersuche schicken. Die Optik von *Imperium der Ameisen* kann schon jetzt überzeugen: Die gesamte Umwelt wurde in 3D modelliert, genauso wie die Einheiten selbst. Die Animationen der Insekten wirken sehr überzeugend und haben schon allein thematisch bedingt einen hohen Wuselfaktor. Die Steuerung orientiert sich an bewährten Konzepten: Per Maus werden Einheiten gruppiert, durch das Gelände geschickt und auf Gegner gehetzt. Dank einer zoom- und drehbaren Kamera geht die Übersicht dabei kaum einmal verloren. Zu den Widersachern gehören neben anderen Ameisen auch Wespen, Gottesanbeterinnen und Salamander. Dass sich durch die unterschiedlichen Eigenheiten der Feinde auch verschiedene Strategien ergeben, ist Plan der Entwickler. Aufgrund einer gewissen Eigendynamik im Verhalten machen Ihre Truppen teilweise nicht, was sie sollen. So passiert es beispielsweise, dass die Ameisen vor einem starken Gegner weglaufen, obwohl Sie den Angriff befohlen haben. Neu formiert und verstärkt, wagen sich die Streitkräfte dann dann wieder an den Gegner heran.

Petra Maueröder

Zu den Widersachern gehören neben anderen Ameisen auch Wespen, Gottesanbeterinnen und Salamander.



FEINSCHMECKER Mit einem Salamander ist nicht zu spaßen. Sollte ein solches Exemplar in der Nähe Ihres Ameisenhaufens auftauchen, herrscht Alarmstufe Rot.



NACHWUCHS Nur die Königin kann für neue Einheiten sorgen. Welcher Truppentyp aus den Eiern schlüpft, bestimmen Sie.



ROHSTOFFSUCHE Wie im Genre üblich benötigen Sie für den Bau von neuen Räumen Rohstoffe. Hier haben die wuseligen Zeitgenossen einen Haufen Zweige entdeckt.

Kampf den Untoten!

Im vermeintlichen Jahr der Rollenspiele versucht sich der deutsche Entwickler Silverstyle an einem epischen Meisterwerk.

■ ENTWICKLER **Silver Style** ■ ANBIETER **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Befriedigend**

QUICKIE

Gorasul, was bitte soll das denn sein?
Gorasul ist der Name des Fantasyreiches, in dem die Handlung spielt.

Laufen die Kämpfe rundenbasiert oder in Echtzeit ab?
In Echtzeit, einfach zum Monster laufen und draufhauen, bis es umfällt.

Laufe ich alleine rum oder bekomme ich Hilfe?
Nachdem Sie zunächst alleine starten, gesellen sich im Laufe des Spiels bis zu vier Mitstreiter zu Ihnen.



PARTYSTIMMUNG Mit bis zu drei Mitstreitern gehen Sie die mehr als 100 Aufgaben an. Erbeutete Gegenstände landen wie immer im Inventar.



EINER IST ZUVIEL Mit dem Schocksturmzauber entfernen wir den uneinsichtigen Kobold von der winterlichen Brücke.

Wer als Mensch behauptet, einen Drachen als Vater zu haben, würde heutzutage entweder mitleidig belächelt oder gleich in die geschlossene Anstalt eingeliefert. Nicht so im Lande Gorasul, wo derartige Sonderlinge zum Helden avancieren und untote Monsterhorden vernichten.

Damit ist Ihr Schicksal und die Hauptaufgabe in diesem Rollenspiel auch schon erklärt. Im hochwertigen Intro wird das Schicksal des Protagonisten Roszondas gezeigt, das Sie von da an in die Hand nehmen. Ihre Aufgabe ist, Monster mit diversen Waffen und 42 Zaubersprüchen zu bekämpfen, für Nebenfiguren verschiedene Aufgaben zu bewältigen und Rätsel zu lösen, immer auf der Suche nach dem eigentlichen Fadenzieher des Unheils. Klingt nach Standardkost, ist es auch, obwohl sich die Entwickler um eine tiefgründige Story à la *Baldur's Gate* bemüht haben. Trotzdem unterscheidet sich *Gorasul* kaum von traditionellen Rollenspielen. Im Gegenteil: Aufgrund der weitgehend linearen Handlung und einer eher oberflächlichen Charakterentwicklung fehlt die Komplexität, die sich viele Genrefans wünschen. Grafisch kann das Spiel in der vorliegenden Version noch nicht überzeugen: Die kleinen Figuren wirken pixelig und die Animationen sind zwar flüssig, aber zu eintönig. Verschiedene Schauplätze wie Burgen, Wälder und tropische Gefilde sorgen zwar für Abwechslung, wirken aber in keiner Weise belebt, da beispielsweise weder Tiere durch die Gegend wuseln noch die Blätter der Bäume sich im Wind bewegen. Wie die Entwickler aber versicherten, arbeite man noch intensiv an der Optik. Ein besonders interessantes Feature baute Silver Style in Form von Waffen ein, die quasi lebendig sind und einen Namen haben. Diese unterhalten sich mit Ihnen, haben besondere Lieblingsgegner und verweigern mitunter auch den Kampf. So kann es beispielsweise passieren, dass ein kleiner Dolch angesichts eines riesigen Monsters schnell wieder zurück ins Inventar flüchtet.

Daniel Ch. Kreiss



PROMINENT Der Name „Rossi" erfreut sich selbst in Kobolddörfern einer Fantasywelt höchster Beliebtheit. Unbestätigten Gerüchten zufolge gibt es einen Zusatzlevel, in dem Ihr Held Leserbriefe beantworten muss.



KEIN RABENVATER Der Drachenpapa verleiht dem Protagonisten magische Fähigkeiten.

Motoren, Miezen und Moneten

Bleistift statt Bleifuß: Führen Sie Ihr Lieblingsteam der Formel 1 aus dem Chefsessel zur Weltmeisterschaft.

■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **August 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Welche Saisondaten liegen dem Spiel zugrunde?
Der *F1 Manager* ist nicht ganz so aktuell wie EA Sports' Fahrsimulation *F1 2000*. Sie kümmern sich um die Teams und Fahrer aus der Saison 1999.

Ich habe doch schon *Grand Prix World*, wozu also noch ein Formel-1-Manager?
Neben den aktuelleren Saisondaten (*GP World* spielte im Jahr 1998) sprechen hauptsächlich die aufwendigeren Rennsequenzen und der von den Entwicklern versprochene Bedienkomfort für den EA-Sports-Manager.

Tauschen Sie den Platz im Cockpit gegen den Schleudersitz des Rennmanagers. EA Sports' jüngster Ausflug in die Welt der Formel 1 konzentriert sich sowohl auf den sportlichen als auch auf den wirtschaftlichen Aspekt des Motorsports.

Wenn am Wochenende die Fernsehnation den bestbezahlten Autofahrern der Welt bei der Arbeit zuschaut, sehen Sie das Ergebnis der Anstrengungen einer ganzen Armada von Mitarbeitern, die hinter den Kulissen für einen reibungslosen Ablauf des Formel-1-Zirkus sorgen. Die weitaus wichtigsten Verwaltungsposten in einem Rennteam bekleiden zweifellos die Teamleiter. Diese hoch bezahlten Koordinatoren kümmern sich nicht nur um die sportlichen Aspekte der Rennfahrerei, sondern sorgen durch Vermarktung, Sponsorendeals und Öffentlichkeitsarbeit dafür, dass stets genug Bares in die Kassen ihres Arbeitgebers fließt und das eigene Fahrzeug konkurrenzfähig bleibt. *F1 Manager* gibt Ihnen die Chance, sich an der Leitung eines der Formel-1-Teams der Saison 1999 zu versuchen. Fahrzeug- und Motorendesign, Sponsoring und die Planung der einzelnen Rennen sind nur einige der Aufgaben, die Sie im Spiel zu bewältigen haben. Wer beispielsweise bei der Forschung und Entwicklung spart, könnte kommende Trends verschlafen und unter Umständen in der nächsten Saison dem Feld hinterherfahren. Nur wer die richtige Balance zwischen den verschiedenen Betätigungsfeldern findet, kann mit dauerhaftem Erfolg auf der Strecke rechnen. Im Gegensatz zu den eher trockenen F1-Managern der Vergangenheit soll das Produkt aus dem Hause EA Sports grafisch aufwendige Rennsequenzen in Echtzeit und 3D bieten. Sie verfolgen das Geschehen aus einer Vielzahl von Kameraperspektive, während Sie Kai „Boxengasse" Ebel als Kommentator stets über die wichtigsten Ereignisse des Renngeschehens auf dem Laufenden hält. Natürlich sind Sie in diesem Spielabschnitt nicht zum bloßen Zuschauen verdammt: Über Funk passen Sie ständig die Strategie Ihrer Schützlinge den Rennbedingungen an, planen Boxenstopps oder schwärzen die Konkurrenz per E-Mail bei den Offiziellen an.

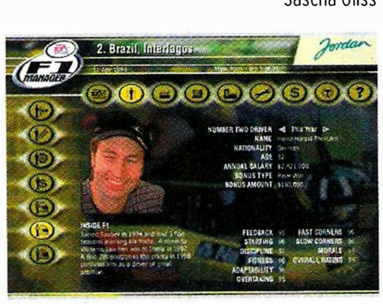
Sascha Gliss



AUF DER STRECKE Auf der Übersichtskarte verfolgen Sie den gesamten Rennverlauf, im TV-Fenster behalten Sie Ihre Schützlinge im Blick – wenn es sein muss, sogar aus dem Cockpit.



DETAILFLUT Die aufwendigen 3D-Sequenzen erinnern eher an eine Fahrsimulation als an einen staubtrockenen Managertitel. Hier sehen Sie den wohl berühmtesten Tunnel der Welt auf der legendären Stadtstrecke von Monaco.



DATENBANK In den Statistiken überprüfen Sie die Eigenschaften der Teammitglieder.

Monster in der Manege

In diesem technisch eher unscheinbaren Shooter wird ordentlich der Zirkus gerockt – und das nicht nur musikalisch.

■ ENTWICKLER **Third Law Interactive** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juli 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Steckt eine Kiss-Lizenz hinter dem langen Spielnamen?
Der Titel basiert auf der gleichnamigen Comicserie von Todd McFarlane, in der allerdings die legendären Rockstars als martialische Computerspielfiguren auftreten.
Grafisch haut der Shooter ja keinen von den Plateausohlen.
Verwendet wird die LithTech-Technik, die bereits im 1998er Shooter *Shogo* für karge Räume und kantige Gegner sorgte.
Um was für einen Verein handelt es sich bei Third Law?
Das Entwicklerteam rekrutiert sich unter anderem aus Leuten, die im Herbst 1998 keine Lust mehr hatten, an John Romeros Skandaltitel *Daikatana* zu arbeiten.

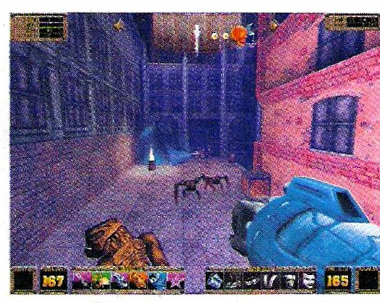
Was zeichnet einen soliden Ego-Shooter aus? Ausgeklügelte Rätsel? Eine Story mit epischen Ausmaßen? Unzählige Dialogzeilen? – Wohl kaum. Auch wenn Half-Life (d. V.) dem Genre mit eben solchen Elementen neue Impulse gegeben hat, so geht es doch letztlich nur um das Eine: Ballern, bis die Maustaste qualmt. Genau dies scheint die Stärke von *Kiss: Psycho Circus* zu sein.

Meine Güte! Nimmt das denn gar kein Ende? – Dutzende von kopflosen Wesen kommen auf den Spieler zugestürmt und versuchen, mit Hilfe ihrer scharfen Riesenpranken in den Genuss eines saftigen Abendessens zu gelangen. Glücklicherweise befinden sich noch ein paar Waffen im Inventar, die den Plagegeistern rasch den Appetit verderben. Jetzt heißt es: Erbarmungslos draufhalten, damit das Monster-Schaschlik fertig angerichtet ist, bevor der nächste Schwall blutgieriger Kreaturen anrückt.

Was zunächst wie eine 3D-Action-Version von *Diablo* erscheint, erweist sich nach ausgiebigem Beta-Test als genau dies: Eine simple, aber äußerst unterhaltsame Metzelorgie mit Heerscharen skurriler Monster, irrwitzigen Waffen und bizarren Schauplätzen. Zu Beginn haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Charakteren, die über jeweils unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen verfügen. Schlüpfen Sie etwa in die Rolle des Dämonen, dann sehen Sie nicht nur aus wie Kiss-Bassist Gene Simmons,



MISTKÄFER Den ekligen schwarzen Viechern begegnen Sie von Anfang bis Ende.



IN THE GHETTO In der Fabrikhallenwelt sieht's aus wie in Kingpin (indiziert).

■ **EIN BISSCHEN SPASS MUSS SEIN** In jedem Mann steckt ein Clown – in dieser Kreatur stecken zusätzlich noch ein spinnenartiges Alien-Wesen und das personifizierte Böse.



JA, WIR SAN MIT'M RADL DA Dieser Feuerdämon hat zwar keine Beine, aber dafür ein schnelles Rad und einen feurigen Atem.



MAMMA MIA Hast du eine Mutter, dann hast du immer Butter. Diese Lady im leicht fleckigen Abendkleid bewirft Sie gar mit Butterkuchen, die explosive Sprengstoffe enthalten.

sondern können Ihren Gegnern auch gewaltige Feuerbälle entgegenschleudern. Jede der vier Figuren muss einen bestimmten Teil der gefährlichen Welt von Kiss: Psycho Circus durchlaufen, wobei nicht nur das Überleben zu Ihren Aufgaben gehört, sondern auch die Suche nach dem passenden Rockeroutfit, das Ihnen zusätzliche Stärke verleiht. In düsteren Kerkern, schummrigen Tempeln und an gottverlassenen Achterbahnhaltestellen suchen Sie nach silbernen Stiefeln mit Plateausohlen, schwarzglänzenden Handschuhen und natürlich nach Munition für Ihre Knarren. Diese haben kaum Zeit, ein wenig auszukühlen, denn nach jedem Massenangriff wild gewordener Mutantenköter folgt mit Sicherheit eine weitere Belästigung durch gastunfreundliche Bewohner jener Parallelwelten. So fliegen heimtückische Ballonwesen durch die nebelige Nachtluft und piesacken Sie mit ihrem feurigen Atem; oder ein debil grinsender Knilch beschießt Sie mit Kanonenkugeln, die es Ihnen sehr schwierig machen, näher heranzukommen und dem Kerl eine Ladung Schrot zu verpassen.

Sie sind zwar nicht so detailreich gestaltet wie ihre Vettern aus Wheel of Time – doch nirgendwo sonst sind die Monster derart skurril.

Besonders clever sind diese Gegner freilich nicht, wobei keineswegs sicher ist, ob die Entwickler den Intelligenzquotienten ihrer Monster wenigstens noch in den zweistelligen Bereich hieven werden. Doch auch dumme Feinde können ganz schöne Probleme bereiten, nämlich dann, wenn sie in derart großer Zahl auftreten, dass fürs Nachladen der schweren Laserwumme keine Zeit bleibt. Glücklicherweise werden fünf Schwierigkeitsstufen angeboten, was weniger kampferprobten Spielern eine gute Chance einräumt, sich gegen Feuerteufel, Flatterdämonen und sonstige Störenfriede durchzusetzen. Atem schöpfen dürfen Sie in den kurzen Zwischensequenzen, die wesentlich zur bedrohlichen Atmosphäre des Spiels beitragen. Ebenfalls stimmungshebend ist das gruselige Ambiente der Landschaften und Innenräume, die allerdings in Ermangelung einer wegweisenden Technik wenige Details aufweisen. Aber wie das grafisch ebenfalls eher läppische *Diablo 2* einen Heidenspaß macht, so könnte auch *Psycho Circus* ein enorm kurzweiliges Vergnügen werden. Wenn Sie Online-Partien lieben, dürfen Sie sich auf den Mehrspielermodus freuen, wobei der Schwerpunkt hier natürlich auf furiosen Deathmatches liegen wird. Kiss-Fans werden selbstverständlich ebenfalls nicht enttäuscht: Der Soundtrack enthält unter anderem zahlreiche Stücke der legendären Hardrocker, wobei diese allerdings erst zu hören sein werden, wenn Sie eine Jukebox mit Münzen gefüttert haben. Wohl dem, der dann das passende Kleingeld parat hat!

Peter Kusenberg



SCHNELLER BRÜTER Trotz des schmucklosen Ambientes ist ordentlich Leben in der Bude: Ein Alien-Reaktor produziert grimmige Hundemonster wie am Fließband.



AUGEN ZU UND DURCH Die allermeisten Gegner sind nicht eben sehr clever – aber sie dienen eh nur als Schrotkugelauffangbehälter.

Die etwas andere Lan-Party

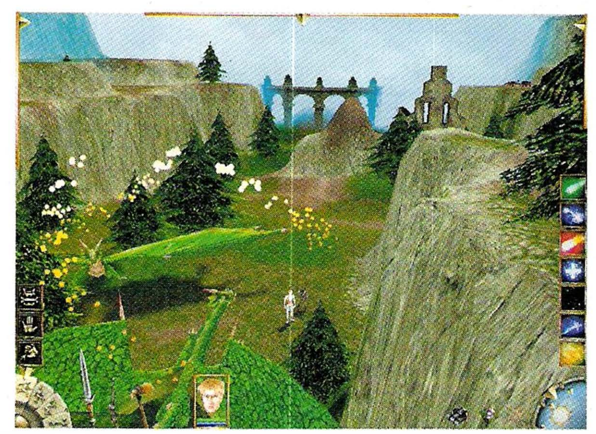
Wer bei „Lan" an Netzwerk denkt, liegt falsch. Der Held von Evil Islands lädt zu einem Rollenspiel-Strategie-Mix.

■ ENTWICKLER **Nival Interactive** ■ ANBIETER **Fishtank** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Das sieht nicht aus wie Echtzeitstrategie ...
Genau genommen handelt es sich bei Evil Islands um ein Rollenspiel. Die Unterteilung in einzelne Missionen, vor allem aber deren strategische Ausrichtung (ausschließliches Metzeln ist aussichtslos) machen das Spiel aber eher zu einem Vertreter der Echtzeitstrategie.

Und wer bitte ist Fishtank?
Fishtank Interactive ist eine neue Tochterfirma der Ravensburger AG. Im Gegensatz zu Ravensburger Interactive darf Fishtank aber auch Spiele veröffentlichen, die sich ausschließlich an Erwachsene wenden.



TRÜGERISCHE IDYLLE Der magisch begabte Lan wird von einem Schwarm beeindruckend grüner und großer Drachen angegriffen.



GRUNDLOS Die Wasserflächen sind auf realistische Weise animiert. Unter den transparenten Flächen finden sich Artefakte.

Stellen Sie sich vor, Sie wachen eines Morgens auf, wissen weder wer noch wo Sie sind und werden von aller Welt als Retter gefeiert. So etwas passiert Ihnen jeden Tag? In *Evil Islands* dürfen Sie aber auch Orks bestehlen – und das machen Sie sonst garantiert nie!

Die Evil Islands sind eine Gruppe von Inseln, die seit Jahrhunderten von einer nicht fassbaren Dunklen Macht befallen sind. Ausgerechnet hier wacht der Held des Spiels auf, der sich selbst dank einer plötzlichen Eingebung Lan nennt. Da er keinerlei Erinnerung an seine Vergangenheit hat, lässt er sich von den Insulanern gerne in die Rolle des Retters drängen. So begibt er sich in die Wüsten, Wälder und Berge, um die Schergen des Bösen zu bekämpfen. Im Gegensatz zu Rollenspielen wie *Diablo* geht es bei *Evil Island* nicht darum, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Monster zu schlachten. Statt eines vitalen Zeigefingers zum Drücken der Angriffstaste wird der Spieler sein Köpfchen brauchen, um die umfangreichen Missionsaufgaben zu bewältigen. Das russische Entwicklerteam Nival plant 30 Missionen, in denen es keineswegs darum geht, den Gegner restlos zu vernichten. Vielmehr wird der Spieler aufgerufen, kleine und schwierige Aufgaben zu erfüllen. Beispielsweise soll die Wache einer Brücke ausgeschaltet werden. Da die Brücke aber mitten in einem Wald voller wilder Tiere steht, muss man sich erst zwischen all den aggressiven Wölfen und Wildschweinen hindurchschleichen. Sämtliche Einsätze sollen sich sowohl mit geschickt eingesetzter Gewalt oder Magie als auch durch subtiles Vorgehen erledigen lassen – wobei Letzteres eindeutig die attraktivste Möglichkeit sein wird. Denn so lassen sich die Grafiken in Ruhe genießen, deren Entwicklung etliche Jahre gedauert hat. Flüssig animierte Menschen und Tiere begeistern das Auge ebenso wie malerische Landschaften und liebevoll gestaltete Siedlungen. Nival möchte sicherstellen, dass jede Mission auf verschiedene Weisen lösbar sein wird. Dies ist der Grund für den späten Veröffentlichungstermin: da sich die einzelnen Lösungswege überschneiden, ist es aufwendig, einen vergleichbaren Schwierigkeitsgrad zu realisieren.

Harald Wagner

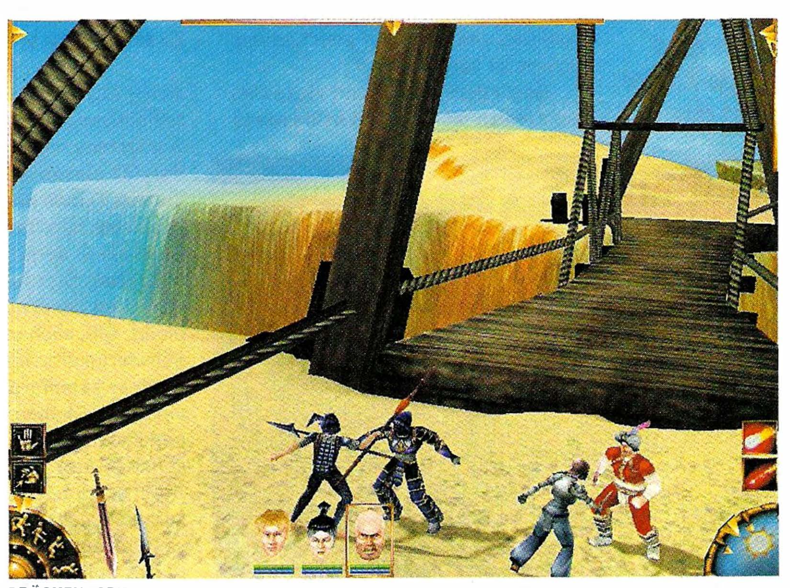
Sämtliche Einsätze sollen sich sowohl mit geschickt eingesetzter Gewalt oder Magie als auch durch subtileres Vorgehen erledigen lassen.



AUF DER CD-ROM!
Die Animationen von *Evil Islands* sehen Sie auf CD-ROM.



PRÜGELKNABE Bereits die blutverschmierte Keule dieses freundlichen Ogres ist weitaus größer als der Held des Spiels.



BRÜCKENKOPF Strategisch wichtige Punkte wie diese Brücke sind stets mit gut bewaffneten Wachen besetzt. Um hier weiterzukommen, hilft meist nur rohe Gewalt.

In die Wüste geschickt

Im Nildelta wuselt es wieder: Das Add-On zu Pharao bietet neue Aufgaben und solide Kost für Aufbaustrategen.

■ ENTWICKLER **Impressions Games** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Was ist denn alles neu?
Grafisch und spielerisch hat sich kaum was verändert, das Gameplay wurde hauptsächlich verfeinert und mit neuen Gebäuden und Szenarien gewürzt.

Dauern die Missionen wieder so lange wie in *Pharao*?
Zumindest wenn Sie Monumente errichten, werden Sie wieder einige Stunden vor dem Rechner zubringen.

Erst Rom, dann Ägypten, wie geht es eigentlich weiter?
Mit dem Nachfolger *Zeus* ist Griechenland die nächste Station der Aufbaustrategie-Reihe.

Baden in Eselsmilch, die Liebe zu Cäsar und der Selbstmord mit einer Giftschlange – die Boulevardpresse hätte im alten Ägypten ihre Freude an Kleopatra gehabt. Dass sich die Wüstenschönheit im politischen Alltag aber mit zahlreichen Problemen beschäftigen musste, wird oft vergessen. Genau diese Probleme müssen Aufbaustrategen in *Kleopatra* bewältigen.

In den Missionen der *Pharao*-Zusatz-CD schlüpfen Sie aber nicht nur in die Rolle von Kleopatra, sondern müssen auch als prominenter Herrscher wie Ramses II oder Tut-Ench-Amun zeigen, dass Sie Pharaonenqualitäten besitzen. In erster Linie bauen Sie in vier neuen Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen wieder Ihr Reich auf und aus. Dafür stehen diverse neue Gebäudetypen wie Hennafarmen oder Lampenbauerhäuser zur Verfügung. Mit diesen niedlichen Bauwerken gewinnen Sie aber noch lange keine Amphore, denn nur die langwierige Errichtung mächtiger Monumente macht Sie unsterblich. Waren es im Original noch Pyramiden und die Sphinx, stellen diesmal der Tempel von Amun-Ra, die Große Bibliothek und der Leuchtturm von Alexandria das Nonplusultra in Sachen Baukunst dar. Die ganze Arbeit ist aber für die Katz, wenn Sie Ihr Reich nicht ausreichend beschützen. Denn die Bedrohung lauert in Form von Phöniziern, Persern und den eroberungswütigen Römern praktisch hinter jeder Düne. Ohne entsprechende Streitkräfte schmilzt Ihr Reichtum bei feindlichen Übergriffen schneller als ein Eiswürfel im Wüstensand. Neu ist in Sachen Militär, dass Truppen in die jeweils nächste Mission übernommen werden können. Neben den eigentlichen Feinden bedrohen auch andere negative Ereignisse das Imperium: Sind Grabräuber noch harmlos, bereiten biblische Katastrophen wie Heuschreckenplagen oder apokalyptische Hagelschauer geneigten Aufbaustrategen ziemliches Kopfzerbrechen und Mausgeklicke. Natürlich gehört auch die Huldigung der zahlreichen Götter im alten Ägypten zum notwendigen Prozedere. Fühlen diese sich nicht ausreichend gebauchpinselt, werden Sie und Ihr Volk bestraft. Miese Ernten, Epidemien oder wilde Wüstenstämme, die das Kriegsbeil gegen Sie ausgraben, sind dabei nur einige Formen des göttlichen Zorns.

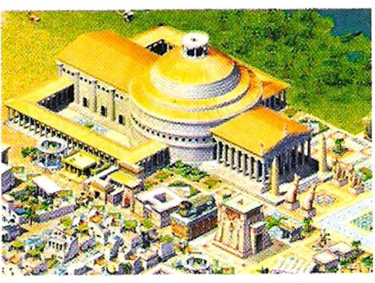
Petra Maueröder



AUF IN DEN KAMPF Wer die militärischen Aspekte vernachlässigt, hat bei feindlichen Übergriffen keine Chance. Derartige Massenschlachten sind leider nicht besonders übersichtlich.



MOSES LÄSST GRÜSSEN Der blutrote Nil ist eine der Plagen, die im Spiel vorkommen. Wissenschaftler gehen davon aus, dass die Burgunderblutalge die Ursache für dieses biblische Ereignis war.



WISSEN IST MACHT! Zu den neuen Monumenten gehört die Große Bibliothek.

Aufstand der Kampfzwerge

Der witzige Beweis ist fast erbracht: Vollwertige Strategietitel müssen nicht bierernst geraten.

■ ENTWICKLER **SEK** ■ ANBIETER **Innonics** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Was heißt „Wiggles"?
An der Frage knabbern auch die Erfinder des Namens noch.

Wurde nicht schon einmal Schabernack mit Hamstern getrieben?
Stimmt, in LucasArts' Abenteuerserie *Maniac Mansion* wurden die lebendigen Wollknäuel in Tiefkühltruhen und Mikrowellen verfrachtet.

Wie werden sich andere Knirpsstämme von den Wiggles unterscheiden?
Das ist noch nicht so richtig entschieden. In jedem Fall wird es einen Clan geben, der sich gerne mal Halluzinogenen hingibt. Der müsste dann eigentlich ziemlich groggy sein ...



KLUG VON DER SEITE ANGEMACHT Durch die Möglichkeit, zu zoomen und die Kamera leicht schräg einzustellen, behält der Wiggles-Dompteur allzeit den Überblick.

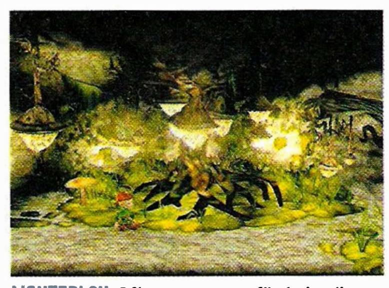
■ KICKBOXER Mit den Siedlern wollen die Wiggles nichts zu tun haben. Sie sehen zwar ähnlich knuffig aus, haben's aber faustdick hinter den Ohren.

Süß wie die Siedler, verrucht wie die Sünde: Das knautschige Äußere der Wiggles täuscht über alle Maßen. Die neuen Strategiehelden grillen nicht nur Wuschelhamster, in ihrer unterirdischen Miniwelt wird außerdem gekifft und gesoffen. Trotzdem laufen sie jedem nüchternen Mitbewerber spielend den Rang ab.

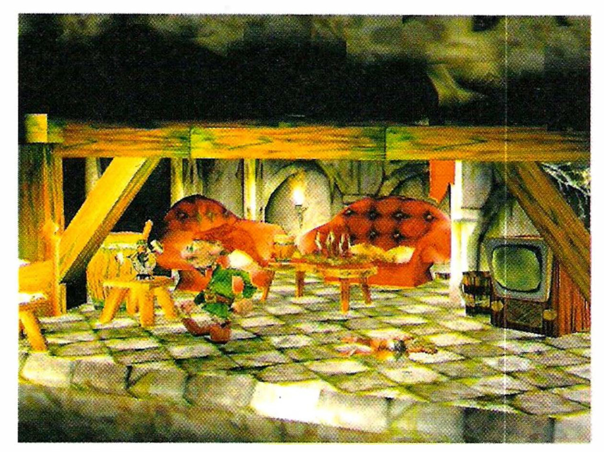
In Walhalla ist der Teufel los. Weil Obergott Odin den ausgebrochenen Höllenhund Fengris nicht im Alleingang zurück in den Zwinger stecken kann, ruft er einen Wettbewerb unter Zwergenclans aus, die unterirdisch hausen. Es gilt, Gleipnir zu schmieden, eine unkaputtbare Fessel aus besonderen Stoffen, die am Hundefuß festgemacht werden soll. Welche Materialien dafür genau gefragt sind, weiß im Vorfeld keine Zipfelmütze. Ergo beginnt unter den Wutzelmännern ein anfangs kopfloses Rennen um die versprochene Riesenbelohnung. Man schlägt sich, man bildet sich, man forscht – und hofft, irgendwo irgendwann am Mittelpunkt der Erde auf Antworten zu stoßen. Was unterm Strich bedeutet: *Wiggles* ist ein Echtzeittaktik- und Entdeckungsspiel mit Aufbauelementen. Dazu wird eine Prise *Creatures* gegeben, also künstliches Eigenleben für die Hauptdarsteller. Hä? Ruhig Blut, wird schon noch klarer.

Sie beginnen mit einer kleinen Schar von Urzwergen in einer noch kleineren Höhle. Einsehbar ist die Szene wie durch eine Terrariumscheibe. Horizontal und vertikal gibt's also keine Sichtgrenzen, in die Tiefe kann man dafür nur ein paar Meter weit schauen. Der Vorteil: Trotz plastischer Grafiken spielt sich das Ganze unkompliziert wie in 2D.

Außer einer brennenden Feuerstelle besitzen Sie zur Startzeit des Wettbewerbs nur heiße Luft. Darum



LICHTERLOH Pflanzen sorgen für heimeliges Licht in der Privatgrotte einer Fee.



ALTER BEKANNTER Mit Maniac Mansion begann das Leiden der Hamster, jetzt geht es weiter. Bitte beachten: den Fußabtreter rechts.



AUF DIE GLOCKEN Im derzeitigen Entwicklungsstadium kloppen sich die Wiggles nur untereinander. Später prallen Sie auf fremde Zwergenclans, Trolle und anderes Gewürm.

fröhlich pfeifend ans Werk! Jedes Familienmitglied hat seinen eigenen Tagesablauf, den Sie in Arbeits- und Privatzeit unterteilen können. Der Sinn dahinter: Für die Wirtschaft wären Dauerarbeiter zwar theoretisch praktisch, ausgelaugte Zwerge bringen jedoch keine Leistung. Feingefühl ist gefragt.

Zu den Aufgaben der Wiggles zählen das Pilzesammeln, das Tunnel- und Lagerhöhlengraben, das Erkunden oder das Entwickeln neuer Produktionsmethoden. Am geschicktesten spezialisieren Sie jede Figur auf ein oder zwei Tätigkeiten, denn obwohl die kleinen Wesen schnell lernen, ist ihr Aufnahmevermögen beschränkt. Alleskönner wird es nicht geben. Nur im Team sind Dinge wie der Hochofen, das Kraftwerk, die Schule, das Wasserrad oder der Dampfhammer schnell erfunden.

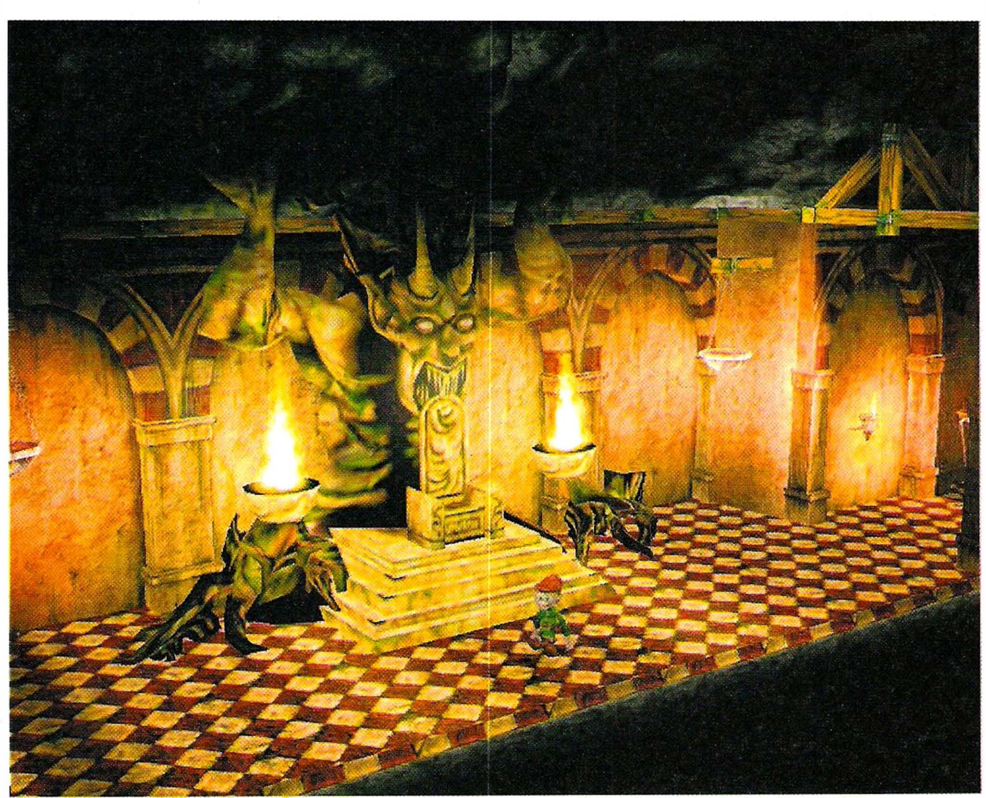
In den Schlafzimmern werden flatternde Decken zu erkennen sein – wie bei Big Brother. Hoffentlich verschluckt sich keiner ... vor Schreck!

Sobald die Feierabendbimmel erklingt, machen Minimann und -frau dann frei nach Knollennase, was sie wollen. Später im Spiel treiben Sie sich beispielsweise in Kneipen, Theatervorstellungen, Fitnessstudios oder Discos herum, bis sie entweder mental ausgeglichen oder völlig verkatert sind. Zwischen den Extremen die Waage zu halten, ist wichtig. Weil all die spannenden Lokalitäten zu Beginn aber eh nicht existieren, bleibt den Pärchen nur die private Beschäftigung im stillen Kämmerlein. Und wohin das früher oder später führen muss, dürfte bekannt sein: zu Nachwuchs, jawoll. Spannenderweise haben die Designer eine Art Evolutionssystem ins Spiel eingeflochten, das jeweils 50 Prozent der Eigenschaften jedes Elternteils auf die Kinder überträgt. Pro Generation steigt damit die „Zuchtqualität".

Wenn genügend Wiggles herumwuseln, können endlich kleine Schlagtrupps zwecks Hundeleinensuche und Territoriumserweiterung in unbekannte Regionen entsandt werden. Der Zwergenaufstand beginnt gegen feindliche Stämme, später stellen sich Ihnen Trolle und Drachen in den Weg. Attacken auf breiter Front sind für Knirpsarmeen natürlich eher unpassend, außerdem kennt man jeden der Mützenmänner von Geburt an. Das heißt, im Endeffekt werden Sie ähnlich wie bei *Commandos* auf leisen Sohlen durchs Erdreich krabbeln, Fallen präparieren und in Hinterhalten lauern. Kriegs- und Wissenschaftsteil werden im fertigen Produkt gleich viel Raum einnehmen.

Aufsehen erregen könnte der Comic-Humor, der das ganze Spiel durchzieht. Ein Beispiel: Hamster – schon richtig, diese kleines Klopse mit buschigem Fell drumrum – können sich in *Wiggles* wahlweise als Antriebskraft, als Spielkamerad, als Barbecue oder als Milchmixgetränk nützlich machen. Neugierig geworden? Wir bleiben dran.

Daniel Ch. Kreiss



OPFERGABEN In feindlichen Tempeln herumzustolzieren, ist gefährlich. Da kann die Einrichtung noch so prächtig aussehen. An dieser Stelle wird man später ganzen Trollhorden in die Fratzen grinsen – und im Zweifelsfall wegrennen.

Hexen brennen gut

Drei Entwickler, drei Spiele, ein Thema: Die Verfilmung des Kino-Megaerfolges wird Sie um den Schlaf bringen.

■ ENTWICKLER **g.o.d.** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Was ist das Blair-Witch-Projekt?
Einer der profitabelsten Kinofilme aller Zeiten. Die mit wackeliger Handkamera gedrehte Pseudo-Dokumentation um drei Filmstudenten, die über die legendäre Hexe von Blair berichten wollen und dabei auf rätselhafte Weise ums Leben kommen, hat in den USA mittlerweile über 150 Millionen Dollar eingespielt.

Wird die Kameraführung in den Spielen ähnlich konfus ausfallen wie im Film?
Sicherlich nicht. Alle drei Episoden der Trilogie wurden mithilfe der *Nocturne*-Engine realisiert. Trotz vermutlich recht happiger Hardware-Anforderungen dürfte somit sicher sein, dass die *Blair Witch*-Spiele optisch ein düsterer Hochgenuss werden.

Seit letztem Jahr ist die Welt des Horrorfilms um einen Bösewicht reicher: Die mysteriöse Hexe von Blair hielt sich im Überraschungserfolg *Blair Witch Project* zwar dezent im Hintergrund, sorgte aber trotzdem für das mysteriöse Ableben der drei Hauptdarsteller. Ob sich die Dame in den demnächst erscheinenden PC-Umsetzungen endlich richtig zu erkennen gibt?

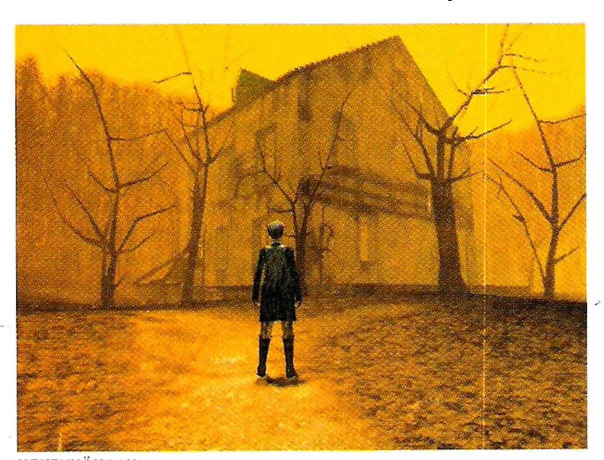
Schon die Herangehensweise an das Projekt ist ungewöhnlich: Unter dem gemeinsamen Dach der Entwicklerfirma Gathering of Developers (g.o.d.) arbeiten momentan drei verschiedene Teams unabhängig voneinander an den Episoden der *Blair Witch*-Trilogie. In Abständen von ungefähr zwei Monaten werden ab dem Spätsommer die Titel *Volume One: Rustin Parr*, *Volume Two: The Legend of Coffin Rock* und *Volume Three: The Elly Kedward Tale* erscheinen. Interessanterweise spielen alle drei Teile vor den Ereignissen des Kinoerfolgs – man muss also den Film nicht unbedingt kennen, um die Umsetzungen genießen zu können. Gemeinsam ist den Spielen neben der Grundthematik auch die technische Umsetzung: Hier bediente man sich beim gruseligen Action-Adventure *Nocturne*, das neben seiner atmosphärischen Grafik und stimmungsvollen Licht- und Schatteneffekten auch gleich die Hauptdarstellerin von *Volume One: Rustin Parr* lieferte: Die sympathische Ärztin mit dem klangvollen Namen Doc Holiday macht sich in der ersten Episode auf den Weg in den Geisterwald, um das geheimnisvolle Verschwinden einiger Kinder aufzuklären. In den weiteren Folgen der Serie spielen Sie einen Soldaten, der sein Gedächtnis verloren hat und durch unheilvolle Visionen in den Teufelswald getrieben wird, und schließlich den Hexenjäger Jonathan Prye, der im Jahre 1785 erstmals das vermeintlich verschlafene Örtchen Blair besuchte. Spielerisch unterscheiden sich die drei Episoden stark voneinander: Während die Abenteuer der Doc Holiday sehr adventureorientiert sind und mit vielen Gesprächen, Rätseln und überraschenden Handlungswendungen aufwarten, steht der zweite Teil eher im Zeichen klassischer Action-Adventures mit einer ausgewogenen Mischung aus Puzzle- und Action-Anteilen. Die abschließende Episode *The Elly Kedward Tale* befindet sich noch in einem extrem frühen Entwicklungsstadium, wird aber ein fast reinrassiges Kampfspiel mit zahlreichen Monstern, Waldwesen und Zombies werden.

Andreas Sauerland

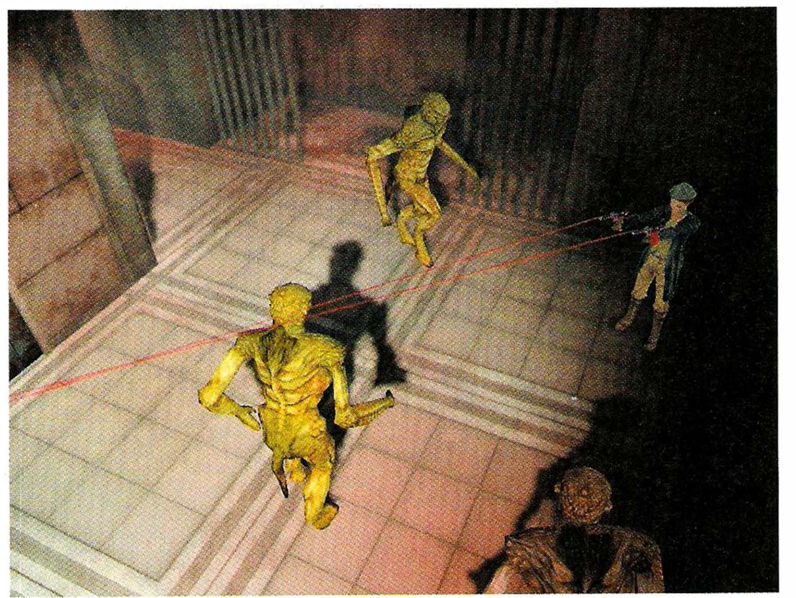
Wer schon den Film beunruhigend fand, dem werden die Spielumsetzungen schlaflose Nächte bereiten.



BÖSES OMEN Auf ihrer Reise durch den mysteriösen Wald stößt Doc Holiday schon bald auf seltsame Zeichen, die von der sagenhaften Hexe von Blair stammen könnten.



HEXENHÄUSCHEN Die geheimnisvolle kleine Waldhütte aus dem Film kommt in allen drei Spielen in leicht veränderter Form vor.



HORRORTRIP Eine eher untypische Szene aus dem ersten Teil der Trilogie: Normalerweise bedient sich Doc Holiday bei der Lösung von Problemen eher ihres klugen Köpfchens.

Heldenspuren im Schnee

Dungeons, Monsterhorden und Bösewichter – das Konzept geht mal wieder auf.

■ ENTWICKLER **Black Isle** ■ ANBIETER **Interplay** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juli 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Bis zu welchem Level können die Charaktere aufsteigen?
Je nach Klasse geht es rauf bis zur 14. bis 16. Stufe, Sprüche der 7. Stufe stellen die obere Grenze in Sachen Zauberei.

Wird schon die dritte Version der AD&D-Regeln verwendet?
Nein, die zweite Ausgabe. Das erste Spiel, das die neuen Regeln verwendet, wird *Pool of Radiance 2* sein.

Warum sieht das Spiel genauso aus wie *Baldur's Gate*?!
Weil die gleiche Grafikengine (Infinity), die gleiche Auflösung von 640x480 Bildpunkten und selbst die gleichen Menüleisten verwendet werden. Dennoch ist *Icewind Dale* ein eigenes Spiel mit einigen Unterschieden zu *Baldur's Gate*.

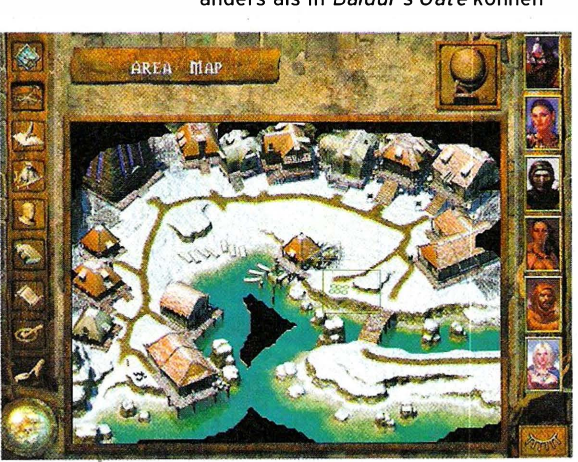


ANGRIFF DER ZOTTELVIECHER In der Winterlandschaft treiben sich jede Menge Yetis rum. Da diese ganz schön hinlangen, sollten Sie sie lieber nicht so nah rankommen lassen.

In den nördlichen Regionen der „Forgotten Realms" brodelt es trotz eisiger Kälte gewaltig: Der Winter ist schlimmer als je zuvor, es wimmelt nur so von Monstern und zu allem Übel verschwinden auch Menschen von einem Tag auf den anderen. Da ist eine schlagkräftige Heldentruppe gefragt, die den Dingen auf den Grund geht.

Ihr sechsköpfiges Team stellen Sie gleich zu Beginn zusammen. Dabei müssen Sie beachten, dass Sie die Klassen, beispielsweise Kämpfer, Magier oder Dieb, ausgewogen auf die Gruppe verteilen. Ihre Truppe verändert sich nämlich nicht mehr, denn anders als in *Baldur's Gate* können Sie Nebenfiguren nur vorübergehend für die Erfüllung bestimmter Aufgaben in Ihre Party aufnehmen. Das ist zunächst auch schon der augenscheinlichste Unterschied zwischen den beiden Spielen, denn *Icewind Dale* sieht wie eine verschneite Version der Schwertküste aus. Auf den zweiten Blick weist Interplays neuer AD&D-Streich aber einige Unterschiede auf: Statt einer epischen Story stehen die Kämpfe im Vordergrund. Dementsprechend gestalteten sich die ersten Aufgaben, die unser Heldentrupp in der Vorabversion erfüllte. Sie erkunden ein bestimmtes Gebiet, säubern es von Monstern und erhalten so eine Information oder einen Suchgegenstand. Meist führt Sie Ihr Weg in dunkle Höhlen, wo neben Gold und wertvollen Ausrüstungsgegenständen etwa 70 Monstertypen auf Sie warten. Dabei bringt es wenig, sich Hals über Kopf in den Kampf zu stürzen, da Sie zahlenmäßig meist hoffnungslos unterlegen sind. Taktisches Vorgehen ist daher oberstes Gebot und lässt sich dank des Kampfsystems recht leicht beherrschen: Die Gefechte laufen in Echtzeit ab, werden aber bei Bedarf per Tastendruck unterbrochen. Für den größten Spielspaß dürfte in *Icewind Dale* der Mehrspielermodus sorgen. Mit bis zu fünf menschlichen Spielern bilden Sie eine Party und gehen gemeinsam auf Monsterjagd.

Daniel Ch. Kreiss



LEISE RIESELT DER SCHNEE In diesem winterlichen Fischerdorf lösen Sie die ersten Aufträge und sammeln so Erfahrungspunkte.

Donnerwetter noch mal!

Mit mehr Taktik als Strategie und etlichen innovativen Ideen will Westwood den angeschlagenen Ruf von C&C retten.

■ ENTWICKLER **Westwood** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Was gibt's Neues?
Westwood hat erste Einzelheiten zu den Superwaffen veröffentlicht, auch das neue Spielprinzip wurde verraten.

Wird es wieder echte Filmaufnahmen geben?
Definitiv ja. Welche Schauspieler neben Kari Wuhrer (Tanya) mit von der Partie sein werden, steht aber noch nicht fest.

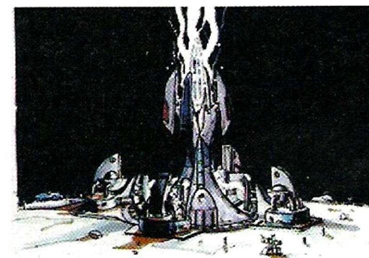
Wie lange werden wir diesmal vertröstet?
Westwood nennt als Veröffentlichungstermin den November 2000 - wir rechnen daher im 1. Quartal des folgenden Jahres mit dem Spiel.

Neue und destruktivere Waffensysteme, neutrale Gebäude, ein Wettergenerator - *Alarmstufe Rot 2* könnte dem Genre der Echtzeitstrategie die dringend benötigten neuen Impulse geben.

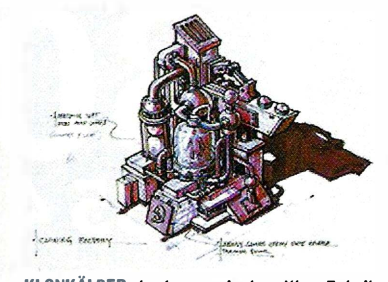
Als *Command & Conquer 3: Der Tiberiumkonflikt* vor einem Jahr erschien, erhielt das Spiel nur von wenigen Seiten Beifall. Zwar konnte Westwood, immerhin hauptverantwortlich für die damalige Schwemme an Echtzeitstrategiespielen, mit *C&C 3* nicht die Erwartungen erfüllen, schlechter als all die Konkurrenten war das Spiel jedoch auch nicht. Und selbst heute gibt es nur wenige Titel, die wirklich besser als *C&C 3* sind - aber zahlreiche, die die gleichen Qualitäten besitzen. Seit der öffentlichen Schelte wird im Hause Westwood versucht, wieder etwas so Revolutionäres zu erschaffen wie vor vielen Jahren mit dem ersten Teil der *Command & Conquer*-Serie.

Es sieht ganz danach aus, als könnte Westwood dieses Ziel erreichen. *Alarmstufe Rot 2* knüpft da an, wo der Vorgänger aufgehört hat, und dennoch werden sich die Spiele drastisch unterscheiden. Wo bislang viel Zeit für den Aufbau einer großen Armee oder die Erforschung der Landschaften investiert werden musste, soll es nun sofort zur Sache gehen. Verkürzte Produktionszeiten, billigere Einheiten, keine nahezu identischen Pendants auf beiden Seiten, schnellere Fahrzeuge - all das soll dafür sorgen, dass langatmige Stellungskriege und Tankrush-Feldzüge der Vergangenheit angehören. Auch neue Waffensysteme werden es nach Angaben der Entwickler unmöglich bzw. sinnlos machen, groß angelegte Strategien auszuklügeln. Die Atombombe der russischen Seite hat beispielsweise einen deutlich größeren Wirkungsradius als bisher und kann eine ganze Basis lahm legen. Auf alliierter Seite sorgt ein Wetterkontrollsystem für ähnliche Effekte. In den Genuss solcher Waffen kommt im übrigen nicht nur ein Spieler, der ohnehin schon über Reichtümer, mehrere Basen und sämtliche Einheiten verfügt, sondern auch einer, der kurz vor der Niederlage steht. So genannte „zivile Gebäude" können nämlich von allen Parteien erobert beziehungsweise befreit werden - und sind alles andere als zivil. Beispielsweise kann es sich um Forschungsstationen handeln, um Flughäfen oder eben um Atombunker und Wetterkontrollsysteme.

■ **KEIN TAUCHANZUG** Die Tesla-Kämpfer schützen sich vor ihren eigenen Strahlenwaffen mit massiven Bleipanzern.



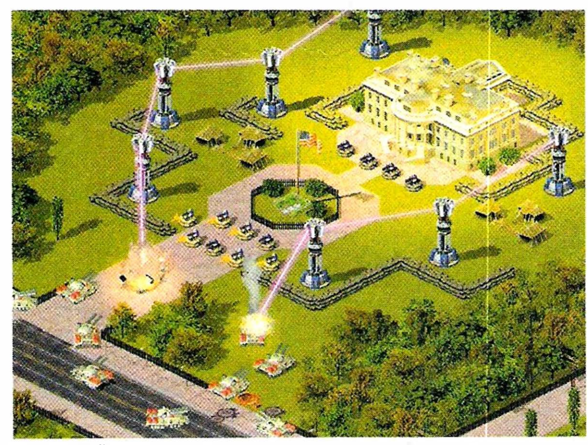
UNTER KONTROLLE Mit diesem Wetterkontrollsystem erzeugen die Alliierten Gewitter.



KLONKÄLBER In der russischen Klon-Fabrik werden entführte Soldaten vervielfältigt.

■ PIXELPRACHT Dieses von Westwood zusammengestellte und nachbearbeitete Bild zeigt nur einen kleinen Teil der Einheiten und Gebäude, die in Alarmstufe 2 enthalten sein werden.

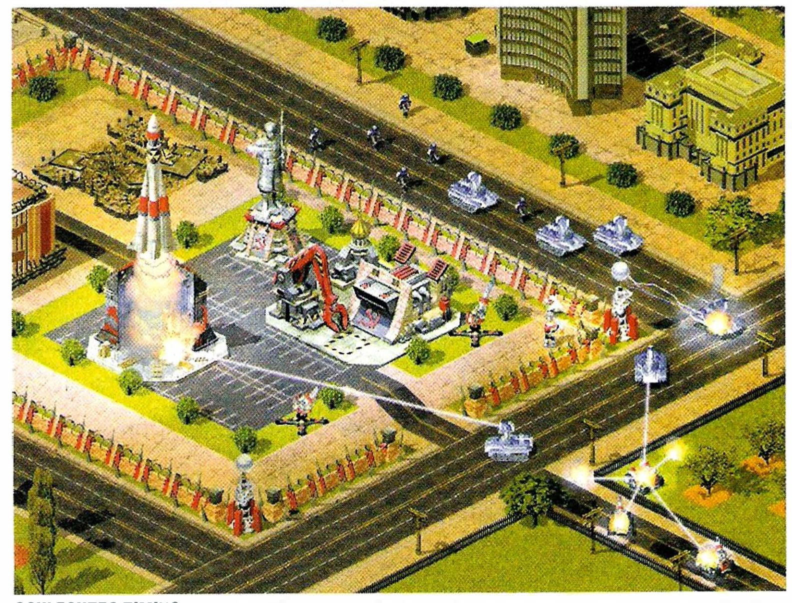
Ganz neu ist die Idee mit dem kriegerischen Einsatz des Wetters nicht – zerstörerische Gewitter kennt man bereits aus Fantasy-Spielen wie *Populous* oder *Netstorm*. Auch optisch scheint sich *Command & Conquer* immer mehr der Fantasy-Welt anzunähern – nicht immer zum Vorteil. Die von Westwood veröffentlichten Screenshots strahlen in Bonbonfarben, die abgebildeten Einheiten erinnern an Spielzeugfahrzeuge und die Größenverhältnisse sind bestenfalls als albern zu bezeichnen.



MISSVERHÄLTNIS Das Weiße Haus ist im Spiel gerade einmal so lang wie vier Panzer. C&C wird immer mehr zum Comicstrip.

Dennoch kann man sich von *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* viel versprechen. Schon allein das Prinzip, zwar eine insgesamt ausgeglichene Kampfstärke der Parteien zu garantieren, aber dafür unterschiedlich starke Einheiten einzusetzen, darf in dem vom Stillstand bedrohten Genre durchaus als Revolution gelten. Sollten die Ideen der Entwickler funktionieren, steht uns Anfang das Jahres 2001 eine Menge intelligenter Action ins Haus.

Harald Wagner



SCHLECHTES TIMING Der Angriff der Alliierten kommt nur um wenige Sekunden zu spät. Die russische Atomrakete ist bereits gestartet und wird vermutlich weite Landstriche verwüsten.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

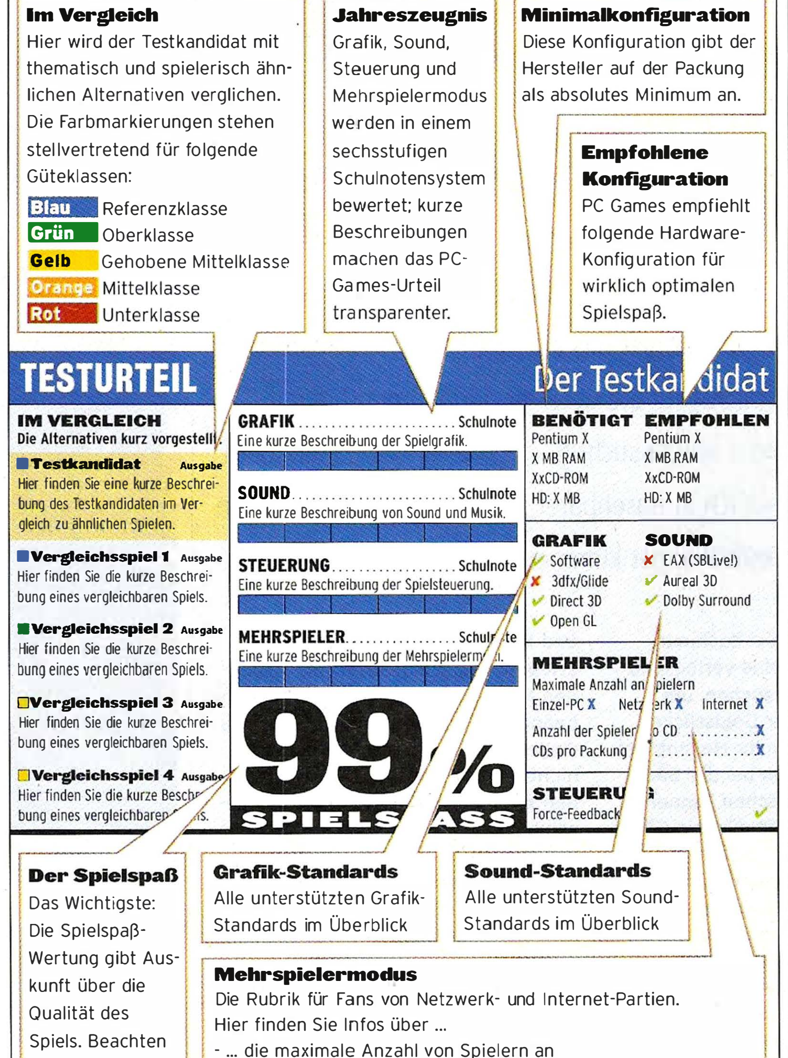
Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

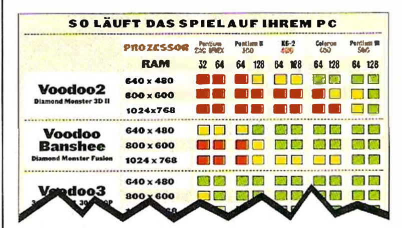


Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.





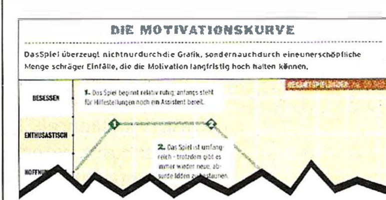
PC-Games-Techniker Bernd Holtmann erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.



Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Herzlich willkommen in der Hölle!

FAKTEN	■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Drei CD-ROMs
- Vier Akte
- Fünf Charaktere
- 150 Zaubersprüche und Fertigkeiten
- Über 20 Quests
- Drei nacheinander freischaltbare Schwierigkeitsgrade
- Nur 640x480 Bildpunkte

Sagen Sie alle Ihre Termine ab, nehmen Sie sich Urlaub und verabschieden Sie sich vorerst von Ihren Freunden: Diablo 2 ist da! Wir haben den Nachfolger des erfolgreichsten Rollenspiels aller Zeiten ausführlichst für Sie getestet und warnen hiermit eindringlich: Diablo 2 macht süchtig – und zwar dermaßen, dass sich Blizzard vermutlich in absehbarer Zeit um Selbsthilfegruppen für umnächtigte Teufelsjünger kümmern muss …



Eigentlich wollten Sie doch nur noch eben diese eine verlockend verzierte Kiste untersuchen, um vielleicht mit ein paar Goldstücken mehr in der Tasche in ihr Heimatdorf zurückzukehren. Doch bei der Säuberung des unterirdischen Tunnelsystems, durch dessen düstere Gänge Sie gerade schleichen, haben Sie wohl den einen oder anderen Raum vergessen: Plötzlich tauchen aus allen Ecken Zombies auf, die langsam auf Sie zuwanken. Fledermäuse flattern Ihnen angriffslustig entgegen, Feuerbälle rasen auf Sie zu und was dieses Ding da hinten im Halbschatten ist, möchten Sie lieber gar nicht wissen ...

Ob Sie es glauben oder nicht: Solche albtraumhaften Situationen werden Sie in den nächsten Wochen und Monaten noch sehr, sehr oft erleben – vorausgesetzt, Sie haben den Mut, sich in die wundersame und beängstigende Welt von *Diablo 2* zu wagen. Die Chancen hierfür stehen nicht gerade schlecht; immerhin haben sich, seit 1997 der erste Teil erschien, mehr als eine Million Spieler auf den Weg gemacht, um in grausigen Verliesen und verwinkelten Gängen Monster zu schlachten und schließlich den Teufel persönlich zu bezwingen. Auf die Fortsetzung mussten die zahlreichen Fans jetzt mittlerweile gute zweieinhalb Jahre warten; jetzt ist es endlich soweit, denn nach einigen Verschiebungen ist *Diablo 2* in diesen Tagen endlich erschienen. Um es gleich vorwegzunehmen: Die Fortsetzung bietet

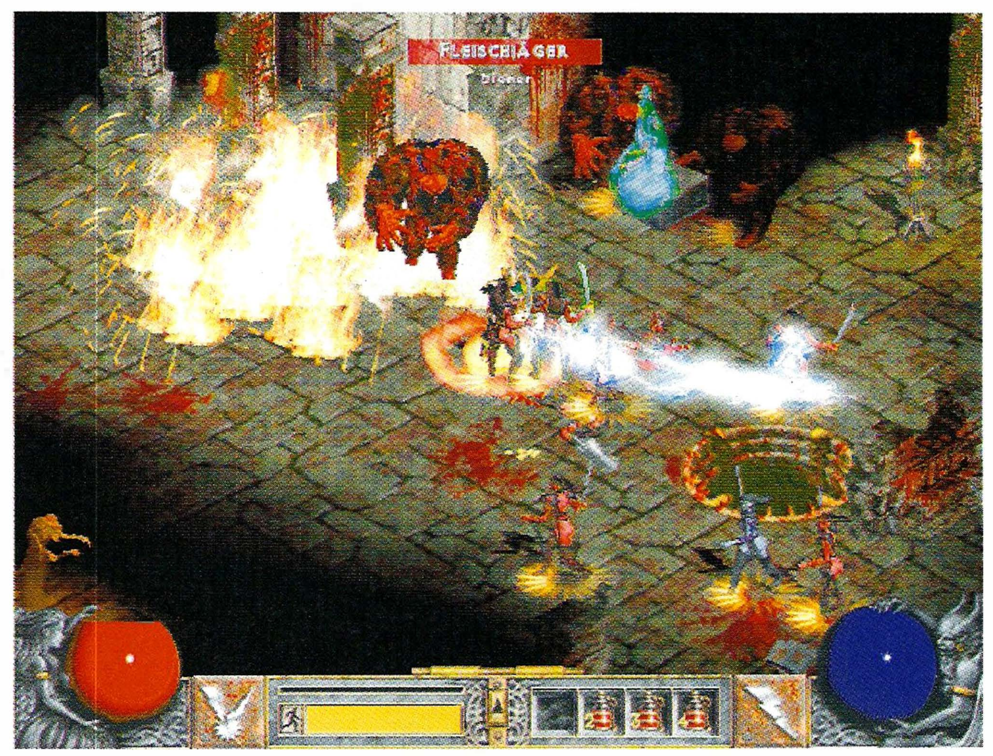


■ **SIE WERDEN ERWARTET**
Schon vor der Gruft wird die Amazone ausgesprochen unfreundlich begrüßt. Ein böses Omen? Hoffen wir, dass die Heldin wieder lebendig aus dem Höllenschlund zurückkehrt.

im Prinzip das Gleiche wie der Vorgänger – nur in größer, schöner und dramatischer.

Die Handlung beginnt einige Jahre nach den dramatischen Ereignissen des ersten Teils. Das Böse, das die kleine Stadt Tristram in seinen Fängen hielt, ist scheinbar vom Erdboden verschwunden – ausgelöscht von einem Kämpfer, der das Land kurz darauf als gebrochener Mensch verließ. Die Begegnung mit Diablo hat bei dem Helden tiefere Spuren hinterlassen, als es zunächst schien. Schon bald beginnt der Unglückliche, Veränderungen an sich festzustellen; kurze Zeit später wird die malerische Fantasywelt erneut von den höllischen Heerscharen angegriffen. Diablo ist zurückgekehrt, wiedergeboren aus dem Körper des Helden, der ihn einst schlug. Ihre Aufgabe dürfte somit klar sein: Sie ziehen aus, um gegen die Handlanger des Teufels und schließlich gegen den Höllenfürst selbst anzutreten.

Zu Beginn des Spiels suchen Sie sich erst einmal einen Charakter aus. Fünf Klassen stehen zur Auswahl: Die Amazone kann am besten mit Pfeil und Bogen, Wurfspeeren und anderen Fernkampfwaffen umgehen, sollte aber (zumindest in der Anfangsphase) den direkten Kontakt mit Gegnern meiden, da sie eine recht zierliche Person mit wenig Körperkraft ist. Ähnlich geht es der Zauberin: Auch Sie verabscheut plumpe Massenprügeleien und heizt den höllischen Kreaturen lieber mit einem beeindruckenden Arsenal an magischen Sprüchen ein. Das genaue Gegenteil davon ist der Barbar. Wo dieser muskelbepackte Kraftprotz zuschlägt, wächst im wahrsten Sinne des Wortes kein Gras mehr. Sein Nachteil ist allerdings, dass er über die durchschnittliche Intelligenz einer Amöbe verfügt und insofern mit Magie und Zaubersprüchen recht wenig anfangen kann. Ein guter Mittelweg zwischen Kraft und Köpfchen ist der



FEUERZAUBER Besonders in den höheren Charakterstufen können magisch begabte Helden, insbesondere die Zauberin, einiges an Lichteffekten erwarten, wie diese Szene mehr als eindrucksvoll belegt.

Diablo 2 bietet eigentlich nicht viel mehr als der erste Teil – nur in größer, schöner und dramatischer.

Jäger und Sammler

Auf der Jagd nach dem Teufel fallen Sie alle naselang über Ausrüstungsgegenstände, die in sechs Kategorien eingeteilt werden können.

Normal (weiß)

Die einfachste Kategorie, mit der Sie sich eigentlich nur zu Beginn des Spiels ausrüsten sollten. Die meisten dieser weiß gekennzeichneten Gegenstände können Sie getrost verkaufen; mitunter ist aber auch die eine oder andere wirklich nützliche Waffe oder Rüstung darunter. Das Repertoire wurde gegenüber dem ersten Teil mächtig aufgestockt.

Set (grün)



Ein grüner Gegenstand signalisiert, dass er zu einem mehrteiligen Set gehört. Davon gibt es im Spiel 17 Stück; ein komplettes Set verstärkt die Eigenschaften der einzelnen Rüstungen und Waffen massiv und wird somit sehr wertvoll.

Gesockelt (grau)



Diese Gegenstände lassen sich mit Edelsteinen aufrüsten. Maximal können Waffen mit bis zu drei Steinen bestückt werden, wobei die Kombination beliebig ist.

Selten (gelb)

Es ist nicht alles Gold, was glänzt – aber bei Diablo 2 ist gelb auch schon sehr wertvoll. Diese seltenen Gegenstände haben zahlreiche praktische Zusatzeigenschaften wie erhöhte Angriffsgeschwindigkeit oder dauerhafte Boni auf die unterschiedlichen Attributswerte des Helden. Einige davon entfalten ihre volle Wirkung allerdings nur mit bestimmten Charakterklassen.

Magisch (blau)

Zusätzlicher Schaden, größerer Lichtradius, ein Bonus auf den Verteidigungswert – alles, was blau ist, hat eine oder oftmals sogar mehrere magische Eigenschaften. Gegen Ende des ersten Aktes sollte möglichst ein Großteil Ihrer Ausrüstung bereits aus derartigen Waffen, Rüstungen und Ringen bestehen; ansonsten haben Sie gegen mächtigere Gegner kaum Chancen.

Speziell (gold)



Diese kleinen Schätze sind so selten wie ein Sechser im Lotto und verfügen über unglaubliche Eigenschaften. Von den 90 einmaligen Gegenständen werden einige (oder eben auch gar keines) per Zufallsgenerator im Spiel platziert.



LICHTGESTALT Im letzten Level begegnen Sie einem Erzengel, der Ihnen beim Kampf gegen Diablo mit gutem Rat zur Seite steht.

ÜBERSICHTLICH Durch Druck auf die Alt-Taste werden alle in der Nähe befindlichen Gegenstände und Goldstücke sichtbar.

Paladin – beide Fähigkeiten sind bei ihm in etwa gleich gut ausgebildet. Der Totenbeschwörer schließlich holt sich für seine Kämpfe Hilfe aus dem Reich der Toten: Er hat die Fähigkeit, erschlagene Kreaturen wiederzubeleben und in Krieger umzuwandeln, die ihm dann auf Schritt und Tritt folgen und ihn bis aufs Blut verteidigen.

Haben Sie Ihre Wahl getroffen, ziehen Sie los. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig geändert. In jeder der insgesamt vier Spielwelten gibt es ein Hauptlager, in dem Sie vor Übergriffen der Monster sicher sind. Hier können Sie sich mit Heiltränken eindecken, Gespräche mit den Bewohnern führen, Ausrüstung kaufen und verkaufen oder besonders wertvolle Gegenstände in einer kleinen persönlichen Schatzkiste sicher aufbewahren. Kaum haben Sie das Lager verlassen, stoßen Sie auch schon auf die ersten feindlichen Kreaturen und ab hier gilt: Schlagen Sie auf alles ein, was sich bewegt. Jedes getötete Monster bringt Ihnen Erfahrungspunkte; in bestimmten Abständen steigt Ihr Charakter durch Ansammlung dieser Punkte einen Level auf. Ein solcher Fortschritt wird auf zweierlei Art belohnt. Zum einen dürfen Sie die Ihrem Charakter zugeordneten Attributswerte wie Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit ein wenig aufwerten; zum anderen lernt Ihr Held eine neue Spezialfähigkeit, die auf dem so genannten Fertigkeitenbaum angezeigt wird. Der Fertigkeitenbaum ist die wichtigste Neuerung in *Diablo 2*. Hier verwaltet nicht

Alberne Monsternamen

Die Top 10 der albernsten Monsternamen, die in Diablo 2 vorkommen.



... für den albernsten Namen geht an den wandelnden Baumstamm Baumkopf Holzfaust, der sich für seinen Gewinn auch artig bedankt. Glückwunsch, Baumkopf. Weiter so!

Wortwörtliche Übersetzungen sind ja normalerweise eine lobenswerte und in den meisten Fällen auch gewissenhaft ausgeführte Angelegenheit. In Diablo 2 sind die Übersetzer in ihrem Eifer aber wohl etwas über das Ziel hinausgeschossen: Einige der Monsternamen sind, gelinde gesagt, unfreiwillig komisch ausgefallen.

- Platz 2: **Schleimprinz**
- Platz 3: **Schlamm-Schaum der Schläger**
- Platz 4: **Verdammnis-Pustel**
- Platz 5: **Leichenspucker**
- Platz 6: **Scharf-Säufer die Axt**
- Platz 7: **Schleimer Faulhund**
- Platz 8: **Schrecken-Beule**
- Platz 9: **Dungsoldat**
- Platz 10: **Kampfmaid Sarina**



■ STAR WARS Diablo im Weltraum? Der Schein trügt – die Jagd nach dem Leibhaftigen führt Sie unter anderem auch in Schwindel erregende Höhen, in denen Sie den Nachthimmel über dem Land bestaunen können.





... mag den Barbaren, weil nur er ein wahrer Kämpfer ist! Während die zaubernden Kollegen bei jedem Monster in Deckung gehen, stürze ich mich lieber mit zwei Äxten gleichzeitig bewaffnet ins Getümmel. Sollte es dennoch einmal kritisch werden, verschaffe ich mir mit einem Kampfschrei Luft und plätte den Monsterchef mit ein paar Spezialschlägen.

Daniel Kreiss ...



... mag den Paladin, weil ich mich angesichts der sommerlichen Temperaturen hier mit einer Aura aus Eiszaubern umgeben kann. Kommt mir eine Ausgeburt der Hölle zu nah, erstarrt sie und wird von mir in Eiswürfel zerlegt.



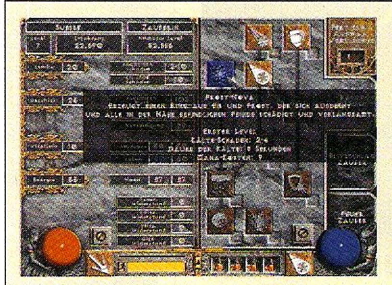
FLAMMENDE ZEICHEN Das brennende Pentagramm erscheint wie ein böses Omen.

nur die Magierin ihre Sprüche, auch die anderen Charaktere bekommen durch spezielle Kampfmanöver und Angriffs- oder Verteidigungszauber neue Qualitäten, deren Einsatz besonders in den späteren Levels unerlässlich wird.

Auf der Suche nach dem Leibhaftigen werden Sie vier riesige Welten durchqueren und immer abenteuerlicheren Höllenkreaturen begegnen. Der erste Akt dürfte den wenigen Auserwählten, die am offiziellen *Diablo 2*-Battle.net-Test teilnehmen durften, noch bestens bekannt sein und erinnert stark an die Gegenden und Kellergewölbe des ersten Teils. Im weiteren Verlauf durchwandert Ihr Held dann aber ägyptisch anmutende Wüstenlandschaften mit Rie-

Der Fertigkeitenbaum

Die wichtigste Neuerung in Diablo 2: Anhand dieses übersichtlichen Baumdiagrammes entwickelt Ihr Held Stück für Stück seine speziellen Fähigkeiten.



DIE THEORIE Langsam rüstet die Zauberin die Spezialfähigkeit „Frostnova" auf.



DIE PRAXIS Das ist der Spruch im Einsatz: Ein tödlicher Eisring breitet sich aus.

Der interessanteste Aspekt von *Diablo 2* ist eindeutig der Fertigkeitenbaum. Jede Charakterklasse kann insgesamt 30 verschiedene Fähigkeiten lernen und ausbauen. Dabei gibt es jeweils drei Hauptklassen (bei der Zauberin beispielsweise Kälte-, Blitzschlag- und Feuerzauber), die in jeweils zehn Kategorien untergliedert sind. Bei Feuermagie wären das unter anderem Feuerbälle, Feuerwände oder das so genannte Inferno. Jede dieser Fähigkeiten erhalten Sie zunächst in der Grundversion; oft entfalten sie ihre Wirksamkeit aber erst in höheren Stufen. Mit jedem Levelaufstieg erhalten Sie einen Fertigkeitspunkt. Da es zahlreiche Möglichkeiten zur Verteilung der Punkte gibt, können beispielsweise zwei Amazonen auf Level zehn völlig unterschiedlich entwickelt sein. Unter Umständen bereitet ein falscher Aufbau des Fertigkeitenbaumes aber Probleme: Wer versucht, einen Alleskönner zu züchten, wird in den meisten Fällen kläglich scheitern. Eine Spezialisierung erwies sich im Test als ausgesprochen sinnvoll.

■ BIS DIE HÖLLE GEFRIERT In der letzten Spielwelt besuchen Sie Diablo in seiner unterirdischen Behausung. Hier sind zum Überleben flächendeckende Zaubersprüche angesagt, die unter Umständen ganze Landstriche verwüsten können.

Petra Maueröder ...



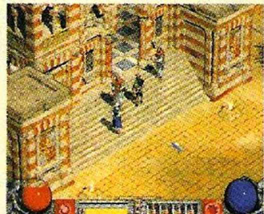
... spielt am liebsten die Amazone, weil sie am differenziertesten agiert. Aus der Ferne erledige ich Gegner mit Pfeil und Bogen und mit meiner magischen Armbrust lassen sich wahre Bolzenhagel erzeugen. Abgesehen von den Waffen verfügt die Amazone über einige der effektivsten Defensiv-Zaubersprüche.

Diablo 2: Ein Höllenspiel in vier Akten

Vier wirklich riesige Spielwelten gilt es zu durchqueren, bevor Sie dem Fürst der Dunkelheit endlich gegenüberstehen. Welche das sind und was Ihren unerschrockenen Helden dort erwartet, verraten wir Ihnen hier.



Die Bergwelt
Nicht nur die Landschaft und die Dungeons erinnern dezent an den ersten Teil, auch einige der Monster feiern ein Comeback. Allerdings nur ein kurzes, denn Gefallene, Skelettkrieger oder Ghuls segnen meist genauso schnell das Zeitliche wie die neuen Biester. Dazu gehören neben untoten Amazonen beispielsweise auch Stachelratten, die mit spitzen Pfeilen schießen.



Die Wüstenwelt
Hier werden Sie sprichwörtlich in die Wüste geschickt, denn neben jeder Menge Sand und orientalisch anmutenden Gebäuden findet Ihr Held alte Gräber und Grüfte mit detaillierten Verziehrungen. Stilecht wimmelt es hier vor riesigen Sandkäfern und Scarabäushorden, ja sogar ganze Insektenschwärme wollen Ihnen den Garaus machen.



Die Dschungelwelt
In tropische, regnerische Gefilde mit viel Wald und Wasser verschlägt es Sie schließlich im dritten Akt. Allerdings erforschen Sie nicht nur die Höhlen riesiger ekelhafter Spinnenwesen, sondern müssen als Kontrastprogramm auch noch verwilderte Paläste von seltsamen Monstern wie beispielsweise diesen lebenden Baumstämmen säubern.



Die Hölle
Diablo verfolgen Sie quasi bis in die Hölle selbst, wo auch seine mit Abstand stärksten Handlanger wie die so genannten Balrogs und Verdammnisritter warten. Riesige Lavaströme, unheimliche Ruinen und eine Halle mit riesigem Pentagramm auf dem Boden bilden einen würdigen Rahmen für die endgültige (?) Vernichtung des Leibhaftigen.

senkäfern und undurchdringliche Regenwälder, in denen ihm wandelnde Baumstämme, gigantische Giftspinnen und kleinwüchsige Eingeborene mit Blasrohren und Schlachtermessern das Leben zur Hölle machen. Der letzte Akt spielt dann in der Höhle des Löwen: In einer von Lavaflüssen durchfluteten Unterwelt machen Sie Bekanntschaft mit Diablo und seinen teuflischen Dienern.

Schon das schiere Ausmaß der Welten ist beeindruckend: Ein einzelner Akt in *Diablo 2* ist in etwa so groß wie der gesamte erste Teil; insgesamt dürften selbst fortgeschrittene Spieler um die 50 Stunden beschäftigt sein, bis sie endlich dem Höllenfürsten Auge in Auge gegenüberstehen. Innerhalb der Abschnitte haben Sie theoretisch völlige Bewegungsfreiheit. Um im Spiel weiterzukommen, sollten Sie allerdings darauf bedacht sein, sämtliche Aufträge, die Ihnen von den Bewohnern zugetragen werden, zu deren Zufriedenheit zu erfüllen. Hierdurch werten Sie nicht nur Ihren Charakter auf, denn oft genug springen auch kleinere Belohnungen wie magisch aufgeladene Waffen oder größere Goldmengen dabei raus. Die Art der Aufgaben variiert recht stark. Mal müssen einfach Gruften oder Ge-

Die wichtigsten Fragen zum Battle.net.



■ ALTER KNACKER
Dieses Monster mag alt und gebrechlich wirken. Wenn Sie es im Battle.net treffen, könnte es Sie aber schnell eines Besseren belehren...

Teufelsaustreibungen machen bekanntermaßen mit ein paar Freunden am meisten Spaß. Wir beantworten Ihnen die wichtigsten Fragen zum Blizzard-eigenen Mehrspielerparadies Battle.net.

Gibt es wieder nur einen Battle.net-Server?
Nein, es gibt zunächst vier Server, von denen einer in Europa steht (die drei anderen an der Ost- und Westküste der USA und in Südostasien). Dieser ist direkt an den Backbone der schwedischen Telekom angeschlossen und erwies sich in Testläufen als sehr stabil und schnell.

Kann ich auch auf einem anderen Server spielen?
Ja, das geht. Standardmäßig werden Sie mit dem europäischen Server verbunden, können aber auch jeden anderen Server auswählen. Allerdings ist die Verbindung (Ping) mit großer Sicherheit schlechter.

Wie viele Charaktere können maximal gemeinsam antreten?
Bis zu acht Charaktere, die sich untereinander um nicht mehr als fünf Levels unterscheiden dürfen. Damit soll verhindert werden, dass sehr starke Charaktere Anfänger nebenbei mit „hochzüchten".

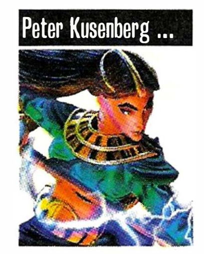
Wie wird das Cheaten verhindert?
In dieser Hinsicht hat sich Blizzard wirklich bemüht. Das Battle.net ist in zwei Teile gegliedert: einen offenen und einen geschlossenen Bereich. Im letztgenannten werden die Charaktere und alle wichtige Informationen auf dem Server gespeichert, wodurch Manipulationen ausgeschlossen werden. Diese Charaktere sind auch nur auf diesem Server nutzbar und können nicht exportiert werden. Dagegen werden vermutlich im offenen Battle.net schon bald nach Veröffentlichung wieder Super-Charaktere herumlaufen. Hier ist der Export der Charaktere aus dem Singlemodus, also von der heimischen Festplatte, möglich.

Muss ich als Neuling Angst haben, gleich den Löffel abzugeben?
Nein, wenn zwei Spieler gegeneinander kämpfen wollen, müssen



PLAUDERSTÜNDCHEN Durch die eingebaute Chat-Funktion kann man prima Gespräche führen oder sich gegenseitig beschimpfen.

Peter Kusenberg ...



... liebt die Zauberin, weil sie mit den machohaften Prügeleinlagen ihrer Kollegen nichts am Hut hat. Stattdessen werden aufmüpfige Monster mit magischen Attacken aus der Ferne in Schach gehalten.

bäude von allen anwesenden Monstern gesäubert werden, mal bittet die örtliche Schmiedin Sie um die Wiederbeschaffung eines verloren gegangenen Gegenstandes oder um die Beseitigung eines besonderen Bösewichts.

Einer der wichtigsten Punkte in *Diablo* war die Jagd nach den begehrten speziellen Gegenständen (Unique Items), also magischen Ausrüstungsgegenständen, die im gesamten Spiel lediglich ein einziges Mal vorkamen und dementsprechend schwer zu finden waren. Diesen Aspekt baut *Diablo 2* auf clevere Weise weiter aus: Die besagten Unique Items sind auch weiterhin vorhanden, aber noch seltener gestreut – wer tatsächlich einen der goldfarben markierten Gegenstände findet, kann sich wirklich glücklich schätzen. Um den Spieler nicht allzu sehr zu frustrieren, wurde allerdings eine weitere Kategorie eingeführt: In einige Waffen und Rüstungen, über die Sie im Laufe der Handlung stolpern werden, können spezielle Edelsteine eingefügt werden, die deren Qualität immens verbessern. Welche Verbesserungen die Rubine, Smaragde und Saphire bewirken, finden Sie am besten selbst heraus – hier nur ein kleiner Tipp: Die Farbe des Edelsteins spielt keine unerhebliche Rolle ...

Die Steuerung Ihres Helden gestaltet sich beispielhaft einfach, denn eigentlich ist das gesamte Spiel komplett mit der Maus zu bewältigen. Mit einem Linksklick bewegen Sie Ihren Helden oder greifen an. Die nervige Dauerklickerei des ersten Teils fällt erfreulicherweise weg. Solange Sie die Maustaste gedrückt halten, schlägt Ihr Held zu. Verschiedene Waffen oder Zaubersprüche können auf die Funktionstasten gelegt werden, um im Notfall schnell Zugriff auf unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten zu haben. Mit einem weiteren Tastendruck öffnen Sie Menüs wie das (wie im ersten Teil viel zu kleine) Inventar, den Charak-



RETTET DEN REGENWALD In der dritten Spielwelt kämpfen Sie sich durch eine undurchdringliche Wildnis. Hier kommen Sie nur mit hochwertigen Zaubersprüchen oder extrem guten Waffen weiter.

beide Seiten mindestens Level neun erreicht haben.

Okay, dann bin ich auf Level neun und ein übel gelaunter Level-40-Barbar will Hackfleisch aus mir machen, was dann?
So einfach ist das mit dem Playerkilling nicht mehr. Zunächst einmal sind Kämpfe grundsätzlich nur außerhalb der Städte möglich. Dort müssen Sie auch hin, um jemandem den Krieg zu erklären oder den Kriegsmodus abzuschalten. Es kann also nicht passieren, dass Sie in freier Wildbahn von kampfwütigen Killern erwartet werden. Sobald Ihnen ein gefährlicher Charakter den Krieg erklärt, gehen Sie per Zauberspruch oder Wegpunkt in die Stadt und setzen die Beziehung zu dem Charakter auf neutral, womit er sie nicht mehr angreifen kann. Der beste Schutz ist aber immer noch, wenn Sie gemeinsam mit Freunden spielen und Ihre Partie mit Passwort schützen.

Kann ich nun gefahrlos Gegenstände tauschen?
Ja, jedenfalls innerhalb von Städten. Ein neues Interface erlaubt einen sicheren Handel. In der freien Wildbahn kommt wieder das alte System zum Tragen: Einer legt den Gegenstand ab, der andere nimmt ihn auf. Also müssen Sie weiterhin darauf achten, dass Ihnen keiner das Objekt vor der Nase wegschnappt.

Ist der Schwierigkeitsgrad (Normal, Albtraum, Hölle) auch bei Battle.net-Spielen einstellbar?
Ja. Allerdings muss Ihr Battle.net-Charakter den Belzebub schon im Normal-Level besiegt haben, um das Ganze noch einmal im Albtraum zu erleben. Entsprechendes gilt für den Schwierigkeitsgrad „Hölle".

Gibt es die geplanten Gildenhallen?
Nein, derzeit gibt es sie noch nicht. Allerdings ist nicht ausgeschlossen, dass dieses Feature noch eingebaut wird.

Wird sonst etwas Besonderes für Gilden geboten?
Nicht direkt, allerdings gibt es auf jedem Server einen Bereich für jede der fünf Charakterklassen. Neben dem Treffen mit Gleichgesinnten erhöht sich dort auch die Chance, gesuchte Gegenstände zu ertauschen. Bögen und Armbrüste findet man beispielsweise hauptsächlich bei den Amazonen.

Verlangt Blizzard Gebühren für das Battle.net?
Mal abgesehen von den Providerkosten für Ihre Internetverbindung ist der Spaß für lau.

Warum wurde das Battle.net nicht mitgetestet?
Weil zum Testzeitpunkt das Battle.net noch gar nicht lief. Wir versprechen Ihnen aber hoch und heilig, in der nächsten Ausgabe noch einmal gesondert auf Performance und Qualität des Mehrspielermodus einzugehen.

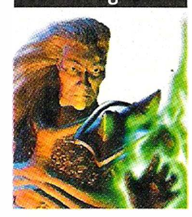


HELDENHAFT Der Barbar wagt sich in düstere Gefilde. Haben Sie den Mut, ihm im Battle.net zu folgen?



ARACHNOPHOBIA Nichts für Leute mit Insektenphobie: In dieser Gegend treiben riesige eklige Giftspinnen ihr tödliches Unwesen.

Florian Stangl ...



... ist Totenbeschwörer, weil ich das Gefühl mag, eine eigene Armee der Finsternis erschaffen zu können. Die Untoten kämpfen an meiner Seite bis zum Umfallen – und wenn die Kräfte meiner Kampfsklaven bei einem Gegner versagen, helfe ich selbst mit magischen Angriffen nach.

terbildschirm oder den Fertigkeitenbaum. Eine jederzeit einblendbare transparente Karte der Umgebung gewährleistet, dass Sie sich auch im schlimmsten Kampfgetümmel nicht verlaufen. Eine weitere Spezialfunktion zeigt Ihnen alle momentan auf dem Bildschirm befindlichen Gegenstände, so dass Sie auch garantiert keine Waffe, keinen Heiltrank und kein Goldstück mehr übersehen. Eine weitere immense Verbesserung ist die Möglichkeit Ihres Recken, notfalls auch zu flüchten. Wenn die Gegner in der Überzahl sind und Sie überhaupt keine Chance mehr sehen, einen Kampf zu gewinnen, lässt ein Druck auf die Steuerungstaste Ihren Helden einen flotten Sprint hinlegen – allerdings nur für eine gewisse Zeit.

Etwas gewöhnungsbedürftig ist allerdings die Speicherfunktion: Den Spielstand sichern können Sie mittlerweile nur noch, wenn Sie anschließend das Spiel verlassen; bei der Rückkehr startet Ihr Charakter dann wieder im Hauptlager der jeweiligen Spielwelt. Ähnliches gilt für die unerfreuliche Situation einer Kampfniederlage. Sie erwachen gewissermaßen wieder im Hauptlager, um einen Großteil Ihres Inventars erleichtert. Um an Ihr Zeug zu kommen, müssen Sie den



ABKÜRZUNG Durch die praktischen Wegpunkte, die wie Teleporter funktionieren, sparen Sie eine Menge Town-Portal-Zaubersprüche.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Die wichtigsten Neuerungen und Verbesserungen von Diablo 2 im Überblick.

Diablo	Diablo 2
Gute Zeiten ...	
Gesundheit und Mana mussten per Trank aufgefrischt werden	Beide Werte regenerieren sich mit der Zeit auch von selbst, mit Trank aber schneller.
Ohne Stadtportal-Zauber musste man immer lange Wege laufen, um zurück zur sicheren Stadt zu kommen.	An allen wichtigen Orten gibt es Wegpunkte. Sind diese einmal aktiviert, werden sie sofort an die entsprechende Stelle teleportiert.
Die Figuren bewegten sich immer in der gleichen Geschwindigkeit.	Für geraume Zeit (abhängig vom Wert des Attributs Ausdauer) rennt Ihr Held.
Es war nicht genau ersichtlich, über wie viel Lebensenergie der Gegner im Kampf noch verfügt.	Es wird jeweils ein Balken des attackierten Widersachers angezeigt, sehr nützlich vor allem bei harten Zwischen- und Endgegnern.
Oftmals übersah man Gegenstände, weil diese sich kaum vom Hintergrund unterschieden oder durch tote Monster vollkommen verdeckt waren.	Ideal: Ein Druck auf die Alt-Taste offenbart sämtliche Gegenstände, die in Reichweite auf dem Bild liegen. So geht Ihnen nichts mehr durch die Lappen.
Obwohl angezeigt wurde, wenn Gegenstände kurz vor der Zerstörung waren, gingen im Eifer des Gefechts des öfteren wertvolle Gegenstände zu Bruch.	Sinkt die Haltbarkeit auf Null, können sie den Gegenstand zwar nicht mehr benutzen, aber er ist zumindest noch da und kann in der Stadt repariert werden
Bei den Schreinen wusste man kaum, was nach Berührung passierte.	Die meisten Schreine haben eindeutige Namen, die den Effekt erklären.
Das Handeln war eine relativ umständliche und aufwendige Klickerei.	Dank eines neuen Interface ist der Handel nun einfach, schnell und übersichtlich.
Schlechte Zeiten ...	
Die Tränke zur Wiederherstellung von Gesundheit und Mana wirkten sofort.	Es dauert eine Weile, bis die Tränke wirken. Kann im Gefecht entscheidend sein.
Per Quicksave war das Abspeichern jederzeit möglich. Innerhalb größerer Dungeons ersparte man sich hierdurch permanente Wanderungen in die Stadt.	Speichern ist nur möglich, wenn man das Spiel verlässt. Beginnen Sie wieder mit dem gespeicherten Charakter, starten Sie am Ausgangspunkt des jeweiligen Aktes.
Das Inventar war zu klein. Daher zauberte man alle fünf Minuten ein Stadtportal, um die Gegenstände zu verkaufen. Später nahmen die Charaktere nur noch die wertvollsten Gegenstände mit.	Das Inventar ist immer noch zu klein. Allerdings wurde durch einige Änderungen künstlich mehr Platz erzeugt. (Foliant enthält viele Schriftrollen eines Zaubers, Gold belegt keinen Platz mehr, größere Gürtel)



ABENTEUERURLAUB In diesen Hütten leben kleine böse Eingeborene, die mit Eindringlingen kurzen Prozess machen, wie die beiden Herrschaften im Kochtopf gerade erfahren haben.



■ EKEL ERREGEND So sieht es aus, wenn 50 Monster gleichzeitig vergeblich versucht haben, zwei hochgezüchtete Helden zu vernichten: Als sei in der Hölle eine Salatschüssel explodiert ...

Nur eine einzige Bildauflösung steht zur Verfügung. Macht aber nichts – selten sahen 640x480 Bildpunkte so gut aus!

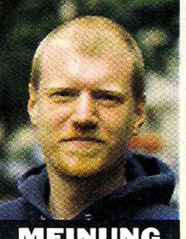
Ort Ihres Ablebens wieder aufsuchen und dort den eigenen Leichnam wieder aufnehmen – erst dann sind Sie wieder vollständig ausgerüstet. Ganz hart Gesottene können sich das Leben sogar noch schwerer machen, da im Profimodus selbst das Aufnehmen der eigenen sterblichen Überreste nicht mehr möglich ist. Wer einmal stirbt, der bleibt auch tot.

Grafisch bietet *Diablo 2* nur eine einzige Auflösung von 640x480 Bildpunkten an; das mag im Zeitalter von Effektwundern wie *Wheel of Time* oder *Unreal Tournament* etwas läppisch anmuten, funktioniert aber wider Erwarten prächtig: Die Landschaften, die weiterhin in isometrischer Perspektive dargestellt werden, sind an Detailreichtum kaum zu überbieten und besonders in den späteren Levels wird der Bildschirm in Großkämpfen von Lichteffekten oft fast komplett ausgefüllt. Besonders Spieler, die den Charakter der Zaubererin wählen, können sich auf wahre Feuerwerke freuen. Leider waren in der Testphase mit der unerwarteten Grafikpracht auch einige Leistungsprobleme verbunden. Selbst auf High-End-Rechnern kam es sowohl im Einzelspielermodus als auch bei Netzwerkpartien zu gelegentlichen Rucklern und sogar totalen Aussetzern.

Die deutsche Übersetzung und Synchronisation ist insgesamt recht gut gelungen; lediglich die wörtliche Übersetzung einiger Monster sorgte für unfreiwillige Komik. Da kann ein Ungeheuer noch so Furcht erregend erscheinen: Bei Namen wie Schlamm-Schaum der Schläger, Baumkopf Holzfaust oder Schleimprinz dürfte hart gesottenen Kriegern eher vor Lachen als vor Angst die Puste ausgehen.

Abschließend noch ein kurzes Wort der Klärung zum fehlenden Testcenter: Da der *Diablo 2*-Test in der letzten Minute zustande kam und auch das Battle.net zu diesem Zeitpunkt noch nicht aktiv war, reichen wir unsere Performance-Übersicht, verbunden mit einem kleinen Erlebnisbericht aus dem Battle.net, im nächsten Heft nach.

Andreas Sauerland



MEINUNG

Achtung: Diablo 2 macht süchtig und wird Ihnen Ihre komplette Freizeit rauben!
Andreas Sauerland

Als *Diablo* 1997 erschien, war es eines der letzten großen Konsensspiele: Jeder hatte es, jeder liebte es und wer einmal damit anfing, konnte nicht mehr aufhören. Ich wage zu prophezeien, dass dem zweiten Teil ein ähnliches Schicksal blüht: Selbst als blutiger Anfänger dürften Sie höchstens fünf Minuten brauchen, um sich an das Spielprinzip zu gewöhnen; nach spätestens einer halben Stunde ist das Telefon ausgestöpselt und nach einer Stunde machen Sie die Tür nicht mehr auf, wenn jemand klingelt. Es macht buchstäblich einen Höllenspaß, sich durch die wundervollen Spielwelten gegen immer härter werdende Monsterhorden zu kämpfen, alles kurz und klein zu schlagen und die Fähigkeiten seines Helden immer weiter voranzutreiben. Mankos wie das erneut mickrige Inventar oder die ungewöhnliche Speicherfunktion fallen eigentlich kaum ins Gewicht; dafür ist der Suchtfaktor viel zu hoch. Wenn Sie sich dieses Spiel zulegen, haben Sie eigentlich nur ein größeres Problem: Sie werden Ihren gesamten Bekanntenkreis eine Weile nicht mehr zu Gesicht bekommen. Andererseits: Dafür gibt es ja schließlich noch das Battle.net ...



MEINUNG

Mehr Ränder als Augen: Das erste Spiel seit Monaten, mit dem man freiwillig die Nacht zum Tag werden lässt.
Petra Maueröder



Kennen Sie auch dieses Eigentlich-müsstest-Du-schon-längst-im-Bett-sein-Gefühl? Diesen Okay-nur-noch-diese-eine-Gruft-Drang? Dieses unbeschreibliche Glücksgefühl über scheinbare Banalitäten wie den Fund einer ausgewachsenen „Triumphierenden Zwillingsaxt des Gemetzels"? Dann sind Sie ein echter *Diablo*-Fan – und MÜSSEN Teil 2 kaufen. Einziger Kritikpunkt: Nur 640x480 und trotzdem Geruckel! Mehr als einmal ist meine Amazone wegen mehrsekündiger Grafik-Aussetzer einen wenig rühmlichen Tod gestorben – einer der wenigen Augenblicke, in denen man die Programmierer am liebsten zum Teufel jagen möchte. Der Bürgermeister von Tristram warnt deshalb: Unter 128 MB Hauptspeicher ist Ihre gute Laune massiv gefährdet. Sehenswert ist die Grafik in jedem Fall: Wer erst mal spielt, staunt über prächtige Schauplätze, markerschütternde Special Effects und cool animierte Skelettkrieger. Zum Glück wurde das schlichte Spielprinzip beibehalten – „richtige" Rollenspiele wie *Icewind Dale* oder *Baldur's Gate 2* kommen demnächst noch genug. *Diablo 2* – das ist nichts anderes als *Diablo 1*, aber halt (viel) größer, (etwas) schöner, (dezent) komplexer und an allen Ecken und Enden verbessert. Wir sehen uns im Battle.net!

TESTURTEIL — Diablo 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Spiel	Ausgabe	Kommentar
Diablo 2	8/2000	Trotz Verspätung hat Blizzard es geschafft: *Diablo 2* ist die neue Referenz bei den Action-Rollenspielen.
Nox	3/2000	Die humorige Monsterjagd ist der beste der zahllosen *Diablo*-Klons.
Darkstone	10/99	Kitschig-schönes Fantasyepos in sehr schönen 3D-Dungeons.
Diablo	2/97	Das Original begründete seinerzeit ein ganz neues Spielgenre.
Satanica	4/2000	Dümmlicher Schmalspur-Grusel auf niedrigstem Niveau.

GRAFIK .... Gut
Nie zuvor sahen 640x480 Bildpunkte so gut aus.

SOUND .... Gut
Abwechslungsreiche und stimmungsvolle Musik.

STEUERUNG .... Sehr gut
Nach fünf Minuten hat man alles kapiert.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Im Battle.net macht die Teufelsjagd doppelt Spaß.

91%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 1,5 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 3

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘



■ **BLUT GELECKT** Vampir Christophe gibt sich nur widerwillig dem Bluttrunk hin. Er wollte doch immer so schön gottesfürchtig sein!

Darf es ein Bisschen mehr sein?

Spitze Zähne, scharfe Waffen: Vampire ist zum genialen Kompromiss zwischen Action- und Rollenspiel geworden.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Nihilistic Software** ■ ANBIETER **Activision** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Vierköpfige Party
- 65 Zaubersprüche
- Actionkämpfe
- Simple Steuerung
- Spielt in Mittelalter und Gegenwart
- Mehrspielerinnovation

Schwer atmend stehen Sie im Dunkeln eines Gassenwinkels, verfolgen mit blutunterlaufenen Augen jede Bewegung einer jungen Magd, die viel zu sorglos nach Hause schlendert. Ein Grinsen entblößt Ihre Eckzähne – dann schnellen Sie vorwärts und beißen zu. Blut rinnt Ihnen aus beiden Mundwinkeln. Als der Frauenkörper benommen zusammensackt, betten Sie ihn sachte nieder. Momente später sind Sie verschwunden ...

Wo normalerweise Stadtneurotiker lamentieren, werden bald Leute gestapelt, die mit Plastikgebissen im Mund von nächtlichen Gruseltouren faseln: auf der Psychiatercouch. Denn ein paar Stunden allein mit *Vampire* erschüttern den Menschen in seinen Grundfesten, so viel steht fest. Im Verlag schleicht schon mancher über die Gänge, als sei er der Fürst der Finsternis persönlich. Was steckt dahinter? Eine Virusepidemie? Nee, aber ein Spiel, das trotz kleiner Bugs mitreißt wie eine Springflut.

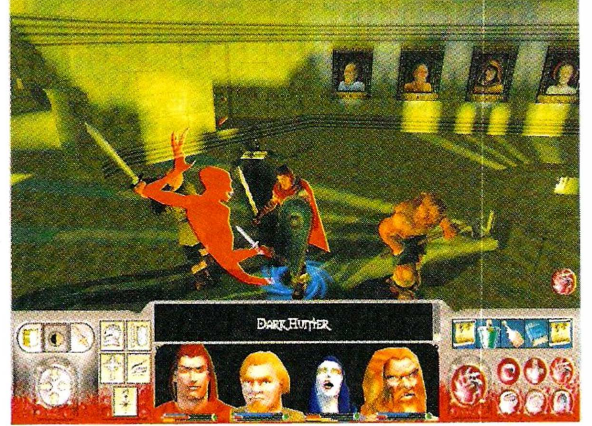
Sie starten als Kreuzritter Christophe, der in Prag der süßen Nonne Anezka zuliebe auf Dämonenjagd gehen will. Nichts Ungewöhnliches, wozu sind Helden schließlich da! Schwert, Morgenstern oder Hellebarde vom Schmied in der Hand und die Bibel im Kopf steigen Sie zum ersten Mal in eine Vampirgruft hinab – und schlucken. Da wartet nicht irgendeine beliebige stimmungslose Höhle: Fackeln lassen den eigenen Schatten wild über die Wände springen, hinter jeder Ecke wähnt man Schreckliches, überall knurrt und rumort es. Kurz, man fühlt sich unbehaglich wie früher beim Getränkeholen aus Omas Keller. Schön schaurig alles und fantastisch aussehend. Dass die Hauptfigur beim Rennen ein bisschen an Otto Waalkes erinnert, gerät zur kurz belächelten, dann vergessenen Nebensache. Zum Lachen bleibt eh keine Zeit: Bevor Sie sich versehen, werden Sie von verkrüppelten Trollen und geifernden Ratten angesprungen, die sich beim Fressen eines Pferdekadavers gestört fühlen. Das ist der Gong zur ersten Runde, reihenweise kippen die Höllenviecher um. Christophes Verteidigung mit Hieben und Stichen fällt in diesen Startminuten, soweit es die Steuerung betrifft, bemerkenswert leicht, denn mehr als die zwei Mausknöpfe müssen nicht unbedingt beherrscht werden. Dass man gelegentlich trotzdem danebenhaut, ist eher plötzlichen Adrenalinschüben zuzuschreiben.

Nach knapp einer halben Stunde und drei Ebenen später stehen Sie der ersten Vampirfürstin gegenüber: einem Biest, das abgetrennte Arme als Schulterschmuck trägt. Bäh! Nieder damit, raus an die frische Luft und zurück zu Anezka, um Ruhm und Bewunderung einzuheimsen.

Sie bekommen mehr: Die sexy Madame hat sich ernsthaft in Sie verschossen und wirkt willig. Aber weil Sie die göttliche Unschuld nicht beflecken möchten, hasten Sie selbstmitleidig raus in die Nacht, mit Kurs

auf die nächste Kneipe. Das Dumme: Auf dem Trip werden Sie abgefangen, gebissen und selbst zum Vampir gemacht. Plötzlich stehen Sie also auf der dunklen Seite der Macht. Wie diesen Mist Gott erklären? Was tun in Liebesdingen? Wie umgehen mit der Ewigkeit? Wie halbwegs menschlich bleiben? Und wie verhindern, dass Sie von anderen Nachtschwärmern gepfählt werden? Noch schlimmer wird das Dilemma, als Anezka von einem Unbekannten entführt wird.

Fürs Erste nimmt Ihnen jedoch, Dracula sei Dank, die Säugerfamilie das Denken ab, indem sie Christophe mit ihren – nun ja auch seinen – Gesetzen und speziellen Fähigkeiten bekannt macht. Zum einen wäre da die Sache mit den 65 Disziplinen: Die Pendants zu Zaubersprüchen müssen mit der Zeit antrainiert werden und sind im Kampf lebensnotwendig. Widersacher im LKW-Format tummeln sich unterm Vollmond nämlich wie Japaner auf dem Oktoberfest. Einer davon, fett und mit drei Mündern, knabbert Ihnen im Handgemenge beispielsweise im Nu den Kopf ab, sobald Sie ihm zu nahe kommen. Ein anderer – faltig wie eine Rosine, aber mit Flügeln – schwirrt um sie herum und kratzt, als wären Sie ein Pustelausschlag. Warum das stört? Im Widerspruch zu landläufigen Legenden sind Vampire sehr wohl verletzbar, sogar auf herkömmliche Weise: durch Hauen und Schubsen etwa. Praktisch also, wenn man in bedrängten Situationen aus der Distanz Liebesgrüße in Form von Feuerbällen schicken kann. Die Beschwörung von Schoßtieren zur Unterstützung, sagen wir von Werwölfen oder Gespenstern, ist eine denkbare Alternative dazu. Auch sehr gerne genommen wird der Marionettenspruch, mit dessen Hilfe Sie einen Feind nach Wahl kurzzeitig zum Amoklauf in den eigenen Reihen bewegen können. Was lernen wir daraus? Bei der Charakterentwicklung gilt es, gezielt zu Werke zu gehen.



UND SIE BEWEGEN SICH DOCH! Im Zwielicht der Halle wirken die lebendigen Schatten äußerst bizarr. Sie sind schnell und geschickt.



MODERNE ZEITEN Zum Ende hin steigt der Coolness-Faktor sekündlich an. Alleine Christophes Mantel kommt locker auf Matrix-Niveau. Genauso nach oben geht der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe: Starke Charaktere sind wichtig.

Mitnichten Diablo: Zwar fördern auch Spezialwaffen die Motivation, primär zählt aber die Story.

Bestimmte Magieformeln sind unabdingbar, wenn man ohne Stolpern durchs Spiel kommen will, andere unwichtiges Beiwerk.

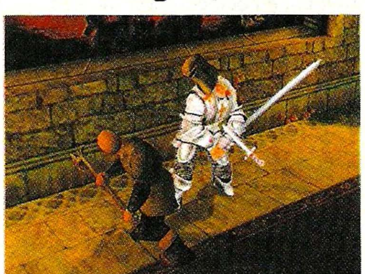
Die zweite Vampirlektion betrifft das Thema Blut: Sie brauchen es, um Disziplinen überhaupt anwenden zu können. Sobald Ihr körpereigener Vorrat zur Neige geht, geraten Sie in Raserei und fallen alles an, was Beine hat. Um den Ausraster zu vermeiden, müssen Sie entweder stets genügend Reserveampullen mit sich führen – oder auf die Knusperhälse von Passanten zurückgreifen. Wogegen die Stadtwache leider meist unangenehm aggressiv vorgeht.

Extrawürstchen

Die lokalisierte Version unterscheidet sich in einigen Punkten vom Original. Die kritische Frage: Kann ein Vampirspiel vollständig auf Blut verzichten?

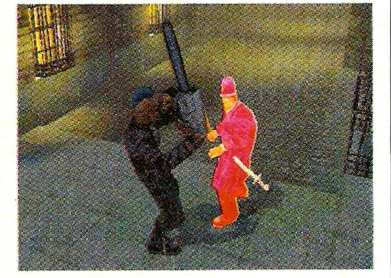
Im Direktvergleich

englisch



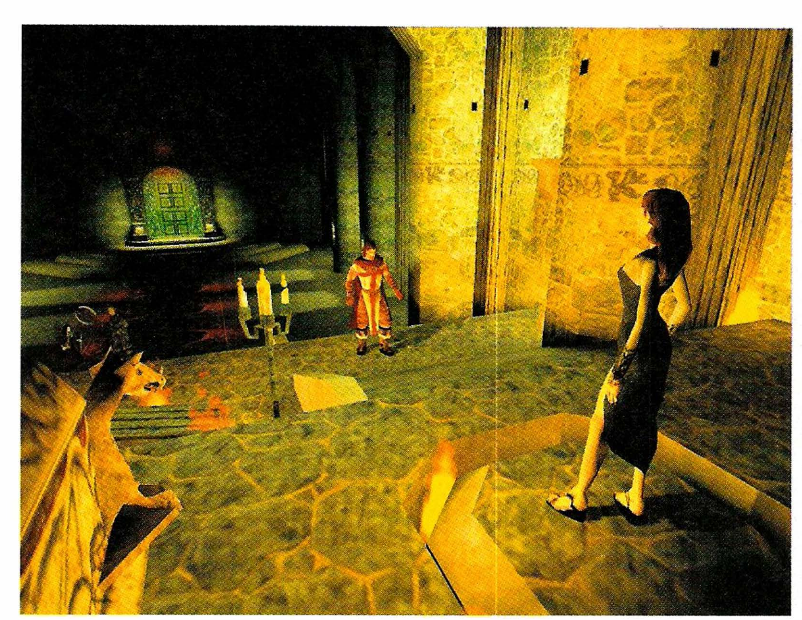
ANATOMIESTUDIE Verdichten deutliche Anblicke in Ihren Augen die Atmosphäre?

deutsch



SPARFLAMME In der deutschen Version treten die Gegner weit unspektakulärer ab.

Schon im Vorfeld der Veröffentlichung von *Vampire* wurde wild diskutiert, welchen Weg Activision mit der deutschen Fassung gehen könne, werde und solle. Jetzt hat das Rätselraten ein Ende: Es gibt kein spritzendes Blut mehr, definitiv zerfallen Dämonen nicht mehr zu Gerippen und abgetrennte Köpfe rollen auch keine mehr umher. Was ändert sich damit am Spiel? Nicht viel, etwas aber doch. So sehr die Beschränkung sichtbarer Gewalt zu begrüßen ist, so sehr ist klar: Ein Vampir, der umplumpst wie ein nasser Sack, bietet nicht eben viel fürs Auge. Eine Frage des Geschmacks also, genau wie die Synchronisation. Die deutschen Stimmen wirken softer. Ein Teil des bösen Ambientes wurde gegen Vorabend-TV-Flair eingetauscht. Der Story wegen wichtig: Wählen Sie die Version, die Sie verstehen!



AUS NONNE MACH SCHLAMPE Anezka hat sich verändert, mit realen Männeraugen beobachtet man die Entwicklung allerdings recht wohlwollend. Ach ja, die Grafik ist auch hübsch.

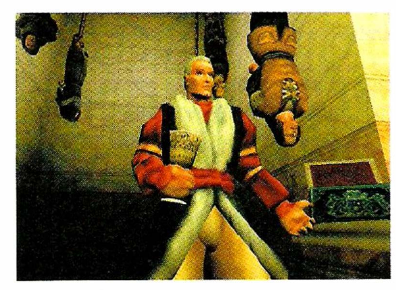


WINDIG Für Grafikschmuck wie wehende Vorhänge hat die Crew selten Zeit. Da freut man sich auf den Patch samt Pause-Funktion.

Zeit, die Nebendarsteller, Ihre Party, vorzustellen: Wilhelm, einen erfahrenen Kämpfer, bekommen Sie vom Clan als Lehrer zur Seite gestellt. Der Blondschopf wird mit seiner Erfahrung zum ruhenden Pol der Gruppe. Die laszive Serena kommt als Geschenk eines dankbaren Vampirchefs hinzu und bedeutet durch ihre Zauberkraft eine echte Verstärkung. Weil die Frau in Ihrer Stimme verboten viel Sex mitschwingen lässt, stellt Sie außerdem die einzige erotische Komponente im Team dar – vor allem beim Blutdurststillen ... Den wuchtigen Erik schließlich befreien Sie beizeiten aus einem Kerker, worauf er Ihnen sein restliches Leben verschreiben möchte. Welchen dieser Zöglinge Sie direkt navigieren wollen, können Sie jederzeit neu wählen. Die anderen werden jeweils vom Computer befehligt, wahlweise in angriffslustiger oder zurückhaltender Manier.

Es folgen Missionen im Auftrag der Familie, die mit anderen Clans in einen Heiligen Krieg der Vampire verwickelt ist: Zu Spionagezwecken infiltrieren Sie ein Nekromantenlabor, wo Leichenschändung betrieben wird. Danach schlagen Sie einen rasenden Lehmriesen in Stücke, um die harmlosen Menschen eines Stadtviertels zu schützen. Auf der Suche nach Anezka schleichen Sie durch Kanaltunnel, in denen Ihnen hässliche Buckelmänner an den Hals wollen. Und schließlich verprügeln Sie aberwitzig kostümierte Zauberkünstler, die irgendwie mit dem Verschwinden der Holden zu tun haben müssen. Zwischendrin hüpfen Ihnen ständig Skelette, Zombies, Gnome und allerlei anderes Jenseitsgesocks vor die Klinge. Mit Dialogpartnern vom jüdischen Rabbi über einen Vampirprinzen bis hin zu hinterhältigen Menschenhändlern, die dem Helden entweder uneigennützig, als Gegenleistung für einen Dienst oder nach Androhung körperlicher Misshandlungen weiterhelfen, ist die Personenpalette der ersten 15 Stunden abgerundet.

Negativ fallen bis dahin drei Dinge auf: Einerseits, dass des Spielers Kumpanen gelegentlich Anflüge von Orientierungsschwäche erkennen lassen, etwa kurz ineinander verkeilt stehenbleiben oder mit Kanten kollidieren. Dann, dass die Kameraperspektiven in manchen Zwischensequenzen so geschickt gewählt sind, dass man zum Beispiel statt des Gesichts einer Figur ihren fettwanstigen Torso zu sehen bekommt. Und am schwersten wiegt, dass nicht an jedem beliebigen Punkt gespeichert werden darf. Bei Ortswechseln wird stattdessen der immer gleiche Spielstand automatisch überschrieben. Wer sein eigener Speicherherr bleiben möchte, muss jeweils die Heimatgruft aufsuchen, wo freies Sichern exklusiv gestattet ist. Nach kurzer Zeit gelangt man zwar per Zauberspruch beinahe von überall direkt dorthin – für den Anfang ist aber großes Wehklagen im Käuferlager vorprogrammiert (siehe auch Kasten „Speicherleck").



VORSPEISE In Wien bekommen Sie recht bizarre Speisen kredenzt, gut abgehangen.

Einmalige Grafik: Vom Himmel über die Gebäude bis zu den Effekten nichts als Staunen.

Zurück zum Positiven: Die Duelle gewinnen mit jedem neuen Gegnertypus und jeder zusätzlichen Disziplin an Spannung. Ein Beispiel: Gerade haben Sie das Revier der Nosferatu betreten, die auf den ersten Blick deutlich unterlegen wirken. Als Sie allerdings zur Attacke blasen, werden die Saukerle plötzlich unsichtbar. Im Sekundentakt tauchen sie auf, schlagen zu und verschwinden erneut. Dann kurz Stille. Und wieder ein Übergriff von hinten. Da kommt das Blut in Wallung und sofort die Frage auf, wo man den Transparenztrick lernen kann ...

Nur zweierlei Spielertypen werden keinen Spaß am Kampf haben: Erstens jene, die das Disziplinenangebot nicht nützen und lieber stupide knüppeln. Zweitens alle, die ihre Hardware überfordern. Denn sobald das Bild ruckelt, geht der Überblick im Tumult verloren. Essig ist es außerdem mit Hauruck-Taktiken á la *Diablo*: Wer die Frontalangriffe des Klassikers eins zu eins übertragen will, bekommt in Windeseile die Eckzähne gezogen.

Angekommen in Wien, der zweiten Spielstation nach Prag, werden Sie – ebenfalls im Mittelalter – kleine Rätsel lösen, über Dächer im Mondschein rennen, einen geheimen Eingang zum

Speicherleck

Was macht ein Designteam, in dessen Konzept die Fans einen Stein des Anstoßes finden? Schnell patchen.

Nach kaum zwei Vampirtagen im amerikanischen Handel liefen bei Activision die Telefonleitungen heiß. Die Herzensangelegenheit fast jedes Anrufers: Die Speicherfunktion! Zwar ist das System kein Programmierpatzer, sondern Teil des ursprünglichen Spielkonzepts – aber kräftig misslungen ist es dennoch. Egal, der Hersteller reagiert: Bis Anfang Juli soll der passende Patch bereitstehen und Folgendes mit sich bringen ...

1. freies Speichern überall
2. eine Pausetaste für die Kämpfe
2. Verbesserungen am Gegnerverhalten
3. Verbesserungen an der Begleiterintelligenz
4. eine bessere Modemunterstützung fürs Internetspielen.

Testcenter — Vampire: Die Maskerade

Installiert und läuft


Bernd Holtmann

Wenn Sie *Vampire: Die Maskerade* mit allen Details und in einer hohen Auflösung spielen wollen, sollten Sie schon über einen halbwegs leistungsstarken Rechner verfügen. Richtig Spaß macht´s ab einem Celeron 400 mit Voodoo3-Karte.

- Einen deutlichen Geschwindigkeitszuwachs verspricht das Optionsmenü. Schalten Sie da zunächst die Details auf Niedrig, dann die animierten Charakterbilder ab. Die Reflexionen können bleiben.
- Achtung: Das Runterschrauben der Spielauflösung macht sich im Grunde kaum bemerkbar.

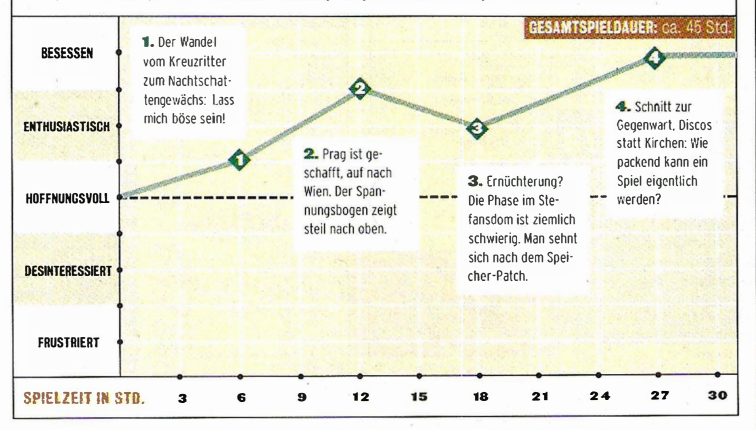
So läuft das Spiel auf Ihrem PC

	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal



Die Motivationskurve

Von Vergleichen Abstand nehmen: *Vampire* ist weder *Baldur's Gate* noch *Diablo*, sondern eigen. Story, Actionkämpfe und Charakterbildung sorgen wechselseitig für Motivationsschübe.



Kasperletheater

Das Lenken eines Vampirs geht auch in 3D kinderleicht von der Hand. Die Übersicht zeigt deutlich, warum.

Am besten benutzen Sie Ihren Nager für Standardbefehle, während Sie per Tastatur die Kamerafahrten und Spezialmanöver steuern. Mehr als zehn Minuten Eingewöhnung kostet das nicht.

Zahlenblock:
- Kamera nach oben fahren
- Kamera nach unten fahren
- Kamera links herum drehen
- Kamera rechts herum drehen
- Näherzoomen
- Wegzoomen

Maus:
- Laufen/Benutzen/Attacke/Sprechen
- aktive Disziplin verwenden
- Shift: Alternative Attacke

Was für ein Kick, wenn der Kreuzritter plötzlich mit Flammenwerfern hantiert!

Stephansdom finden, bei Tage von Nische zu Nische huschen, gegen Säbelkämpfer, Gargoyles, lebendige Schatten sowie Ritter antreten und aus dem Kerker eines reichen Lebemanns fliehen. Als Sie Anezka schließlich, zurück in Prag, unter seltsamen Umständen für eine Sekunde wieder sehen, wird Ihnen schwarz vor Augen. Die abwechslungsreiche erste Hälfte des Spiels geht damit zu Ende.

Schnitt. Sie erwachen 1999 im Labor eines wahnsinnigen Vampirforschers in London. Soundtrack und Gegner sind moderner geworden: Zu Industrial-Klängen schmeißen Wissenschaftler mit Weihwasser um sich, Soldaten laden per Flammenwerfer zum Grillen ein und Schrotflinten reißen zusätzliche Löcher in Ihre ohnehin zerfledderten Lumpen. Einerlei, einen 1.000-Jährigen kann nix mehr erschüttern! Kurz drauf nehmen Sie unverletzt einem Kleinganoven, der Sie bestehlen wollte, seine Klamotten ab – so quasi als erzieherische Maßnahme –, binden Ihre Haare zum Pferdeschwanz und schauen sich in der modernen Metropole seelenruhig um: Autos, Laternen, da steht viel neuer Kram rum, der verstanden werden

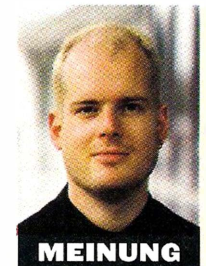


MEINUNG

Robe im Schrank und Plastikgebiss im Mund sagen alles: Mein Lieblingsspiel ist gefunden.

Daniel Ch. Kreiss

Dass ich an den Nerven manches Kollegen zerre mit meinem Vampirenthusiasmus, ist mir erstens bewusst, aber zweitens gleich. Seit Ewigkeiten hat mich kein Titel mehr so gepackt – da wird Reinsteigern doch erlaubt sein! Vor allem die stilsichere Zweiteilung der Story zwischen Mittelalter und Gegenwart begeistert mich: Aus Orchestermusik werden Industrialbeats, aus Rüschenkostümen Lack- und Lederwaren. Mit allem nötigen Respekt: Das ist geil gemacht! Ebenso die herzstrapazierenden Kämpfe, in denen Blindwut nie zum Ziel führt. Zumindest ein bisschen Denken muss sein. Der Fairness halber sei gesagt, dass Anfänger beim Start aufpassen müssen: Nur wer seine Erfahrungspunkte früh sinnvoll verteilt, gerät später nicht in Schwulitäten. Fehlplanern wird der Schwierigkeitsgrad ab Wien abartig hoch vorkommen. Das Handbuch hilft! Grafik und Mehrspielermodus bestätigen die Klasse nur noch. Mit Patch sollte die 90er Hürde dann deutlich näher rücken.



MEINUNG

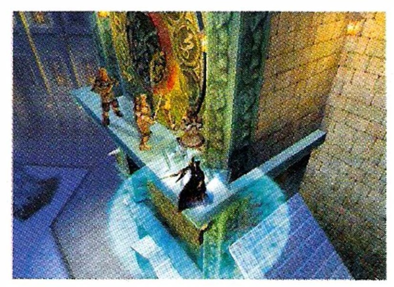
Vampire sollte man gespielt haben, damit man auch morgen noch kraftvoll zubeissen kann.

Florian Stangl

Scharfrichter Stangl schimpft: Wer so einen depperten Speichermodus verbricht, sollte sich von Nihilistic in Dilettantistic umbenennen! Und wehe, der versprochene Patch erscheint nicht bald! Ansonsten hat mich *Vampire* genauso fasziniert wie den Kollegen Kreiss: Schicke Optik und satter Sound trösten mich locker über die wenig abwechslungsreichen Missionen hinweg. Allzu komplex ist *Vampire* nicht, doch dadurch kann man sich perfekt in der Rolle eines Vampirs versetzen und sich ganz der stimmungsvollen Handlung hingeben. Vorsicht, diese ist streng linear! Wer also Freiheiten im Vorgehen schätzt, beißt hier in den falschen Hals.



KÜSS DIE HAND Wer einen Beweis für die optische Qualität sucht, werfe einen Blick auf die verboten hübschen Reflexionen am Boden. Jede Figur, jedes Gemälde findet sich da in Echtzeit dupliziert wieder – sogar Fackelflammen.



STEPHANSDOM Gerade rechtzeitig vor Tagesanbruch entdecken Sie einen Zugang.

will. Schade also, dass die alten Beraterfreunde nicht mehr zur Verfügung stehen. Aber mit einem zotenreißenden Punk ist zumindest bald Ersatz gefunden. Später gesellen sich noch eine hübsche Bordellbiene und ein verschüchterter Nosferatu dazu. Die Handlungsschritte werden zum Ende hin merklich schneller und vor lauter coolen Aha-Momenten bekommt man den Mund kaum mehr zu. Schon mal einen altertümlichen Vampir im Gespräch mit Leuten aus der Rapgeneration erlebt? Selten so gelacht!

Wer die Zauber nicht nutzt, macht sich die Kämpfe unnötig schwer und eintönig.

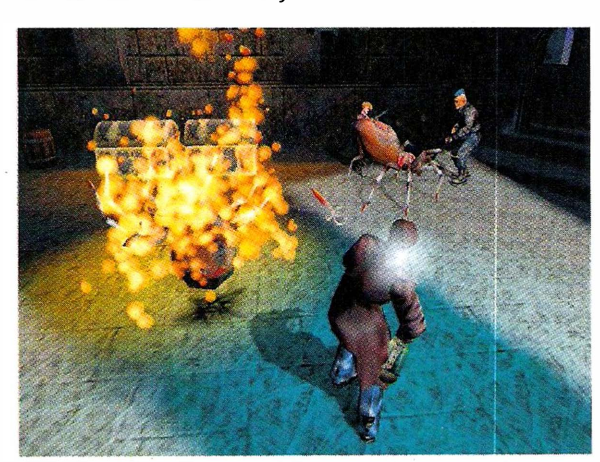
Bis zum Finale nehmen Sie das Hauptquartier einer Ägyptensekte auseinander, finden Hinweise auf Anezkas Verbleib in New York, schiffen über, schlagen sich mit Straßengangs herum und kooperieren zuletzt gar mit dem FBI, um einen Menschenhändlerring zu zerschlagen. So abgefahren die Geschichte, so perfekt ihre Inszenierung. Langeweile kommt garantiert bis zum Schluss nicht auf. Nur eines lässt im letzten Drittel stutzen: Da kauft man Pistolen und Sturmgewehre ein – und was stellt der erstaunte Vampir von Welt fest? Mit Klingen ist viel leichter Schaden anzurichten! Erst ab Granatenwerfer und Maschinengewehr bringen die neumodischen Instrumente Vorteile. Ist das logisch? Nicht wirklich. Ist aber Wurst, die abgefahrenen Örtlichkeiten und Charaktere der Gegenwart, von Voodoozauberin bis Computerhacker, entschädigen für jede Logiklücke. Besondere Erwähnung verdient zuletzt Nihilistics Mehrspielerangebot, mit dem Sie eigene Geschichten zum Vampirspiel wandeln können. Zwar sind die Editoren dafür nicht eben kinderkompatibel, aber mit ein wenig Einarbeitungszeit kommt man zurecht. Und in fertige Storys im Internet kann schon heute jeder einsteigen.

Vampire ist rundum – vor allem aber durch die stark betonte Handlung – eigen und anders. Ein direktes Vergleichsprodukt existiert nicht. Lassen Sie es auf einen Versuch ankommen!

Daniel Ch. Kreiss



AUF DER CD-ROM!
Schnuppern Sie Vampiratmosphäre per Videobericht.



PFUI SPINNE Nach über 1.000 Jahren Lebenszeit kennt sich Christophe mit den verschiedensten Mitteln zur Insektenvernichtung aus.

TESTURTEIL Vampire: Die Maskerade – Redemption

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Diablo 2** 8/2000 – Außer Konkurrenz: Der Spaßtitel zählt nicht als echtes Rollenspiel.
- **Vampire** 8/2000 – Das definitiv beste moderne Rollenspiel: Spielerisch wie technisch geht momentan nichts darüber.
- **Ultima 9** 2/2000 – In der fehlerbereinigten deutschen Version ein hervorragender Titel.
- **Rückkehr nach Krondor** 3/99 – Überzeugende Mischung aus Adventure und RPG, tolle Story.
- **Might & Magic 8** 5/99 – Kein Fortschritt zu verzeichnen: Seit Teil 6 das immer gleiche Spiel.

GRAFIK .... Sehr gut
Architektur, Texturen und Effekte lassen staunen.

SOUND .... Gut
Die Bestnote nur für die englischen Sprecher.

STEUERUNG .... Sehr gut
Kurze Gewöhnungsphase, dann intuitiv und simpel.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Freies Rollenspielen am PC – absolut innovativ.

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 800 MB	HD: 1240 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 5 Internet 5
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Schleichen oder schlachten

Der neueste Geniestreich des Warren Spector: ein hochspannender SciFi-Thriller mit Paranoia-Garantie.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ion Storm** ■ ANBIETER **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 18 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 15 rund um den Erdball verteilte Schauplätze
- Grafik basiert auf der *Unreal Tournament*-Engine
- Drei unterschiedliche Endsequenzen
- 25 aufrüstbare Waffentypen
- 18 Spezialfähigkeiten

Das neueste Werk von *System Shock*-Macher Warren Spector ist kein einfaches Spiel: Es lässt Ihnen völlige Handlungsfreiheit. Es macht Sie verantwortlich für die Konsequenzen Ihres Handelns. Es hat romanreife Charaktere, eine hochspannende Handlung und verfügt über eine bewährte Grafikengine. Vor allem aber stellt es Ihnen eine existenzielle Frage: Was würden Sie tun, wenn Sie niemandem auf der Welt mehr vertrauen könnten?

Paranoia ist laut eines Nachschlagewerks für Psychologen der krankhafte Wahn, permanent verfolgt oder beobachtet zu werden. Für den Spezialagenten JC Denton ist dieser Wahn längst zur Realität geworden: Während im Amerika der nahen Zukunft eine tödliche Seuche wütet und die Regeln der Zivilisation mehr und mehr verfallen, stößt er bei einem scheinbaren Standardeinsatz auf einen unglaublichen Hinweis. Ein Gegenmittel für die schreckliche Krankheit scheint längst zu existieren. Gerüchteweise wird das rettende Serum aber absichtlich nicht an die breite Öffentlichkeit verteilt, sondern ist Schlüsselfiguren aus Politik und Wirtschaft vorbehalten. Als Denton dieser Ungeheuerlichkeit nachgeht, kommt er einem internationalen Geheimbund auf die Spur, der schon seit langer Zeit die Übernahme der Weltherrschaft anstrebt und dessen Verbindungen bis in höchste Regierungskreise reichen. Doch je mehr er über die Hintergründe der Verschwörung herausbekommt, umso enger zieht sich die Schlinge um ihn zusammen. Schließlich ist der Zeitpunkt erreicht, an dem er sich niemandem mehr anvertrauen kann: Kollegen, Politiker, Auftraggeber – sogar sein eigener Bruder scheint in die Geschehnisse verstrickt zu sein.



■ **SCHWARZE AUSSICHTEN** Zerstörung, Seuchen und Paranoia: Das Bild, das Deus Ex von der Zukunft zeichnet, erscheint nicht gerade optimistisch.

Sie übernehmen die Rolle des Spezialagenten und bereisen im Laufe der Handlung 15 verschiedene Schauplätze rund um den Erdball, um den Drahtziehern der Verschwörung das Handwerk zu legen. Trotz klarer Betonung auf 3D-Action dürften auch Rollenspielfans bei *Deus Ex* auf ihre Kosten kommen: Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten werten Sie Stück für Stück Ihre Fertigkeiten im Umgang mit speziellen Waffen oder im Hacken von Computersystemen auf. Wer sich beispielsweise mit dem Scharfschützengewehr auf Terroristenjagd begibt, wird anfangs extreme Probleme haben: Bei einem Blick durch das Zielfernrohr wackelt der Bildausschnitt noch so sehr hin und her, dass ein exakter Treffer zum reinsten Glücksspiel wird. Erst wenn Sie die entsprechende Spezialfähigkeit „Rifle" um einige Stufen aufgewertet haben, bekommt Denton eine spürbar sicherere Hand und hält den Sucher ohne Zittern. Ähnliches gilt auch für das Hacken der allgegenwärtigen Computer- und Sicherheitssysteme: Je besser JC im Umgang mit Elektronik trainiert ist, umso schneller läuft der Vorgang ab und umso unwahrscheinlicher wird es, dass er beim illegalen Einloggen erwischt wird.

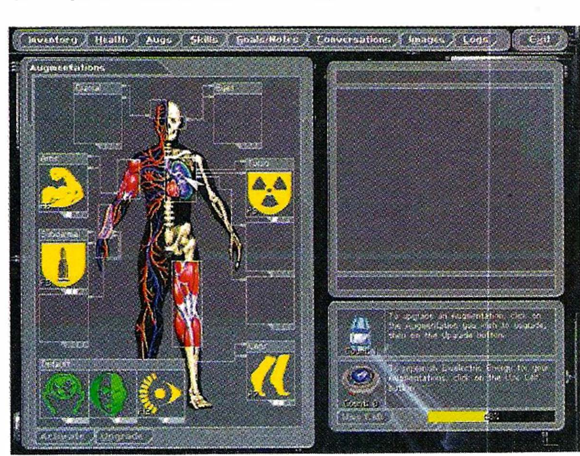
Eine andere wichtige Hilfe beim Vorankommen trägt der Spezialagent gewissermaßen jederzeit unter der Haut mit sich herum: Ihr Held verfügt über so genannte Nano-Implantate. Kleine Mikrochips, die ihm unter der Haut eingepflanzt werden, ermöglichen ihm je nach Wahl des Körperteils beispielsweise, nachts besser zu sehen, extreme Kraftanstrengungen mühelos zu bewältigen oder besonders schnell zu laufen. Sie stehen vor einer Laserschranke, die bei Berührung Alarm auslöst, und können das blöde Ding nicht abschalten? Dann haben Sie sich hoffentlich ein Nano-Implantat in den Bizeps einsetzen lassen – mit dessen Hilfe und einigen extrem schweren Kisten können Sie sich eine künstliche Treppe bauen, die über den gefährlichen Lichtstrahl hinwegführt.



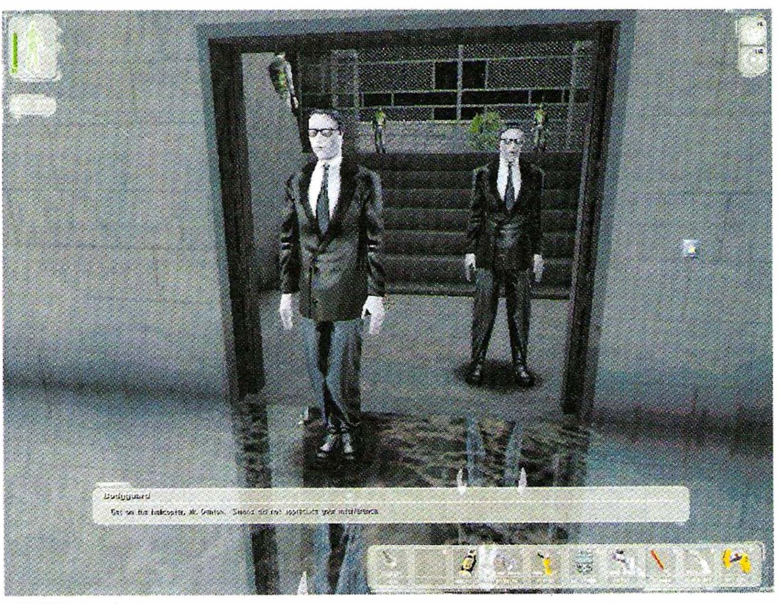
STARK, ABER DOOF Die riesigen Kampfroboter sollten Sie lieber nicht gegen sich aufbringen; nach ein paar Schüssen sind Sie in den meisten Fällen Hackfleisch. Gottlob lassen sich die Blechkameraden recht einfach austricksen.

Deus Ex gibt dem Spieler unzählige Möglichkeiten zur Problemlösung: Von blutigen Schießereien bis zu komplett gewaltlosem Vorgehen ist alles erlaubt.

Die Kombination von Charakterattributen, Spezialfähigkeiten und Nano-Implantaten erlaubt es Ihnen, Ihre Figur in unterschiedlichste Richtungen zu entwickeln: Sich mithilfe von Handgranaten, Schnellfeuerwaffen und Scharfschützengewehren durch die Spielabschnitte zu kämpfen, ist ebenso möglich wie ein an *Dark Project* erinnerndes Austricksen der Gegner. Wer sich wie Meisterdieb Garrett in dunklen Ecken versteckt, sich lautlos an seine Feinde heranschleicht und diese kunstvoll mit dem Elektroschocker ausschaltet, hat in den meisten Fällen zwar mit einem deutlich höheren Schwierigkeitsgrad zu kämpfen, wird aber auch mit mehr Erfahrungspunkten und besserer Ausrüstung belohnt. *Deus Ex* erlaubt zwar gewalttätiges Vorgehen, versucht aber, den Spieler zu bedächtigerem Handeln zu erziehen. Die Möglichkeiten, problematische Situationen zu bewältigen, sind teilweise so zahlreich, dass man sich



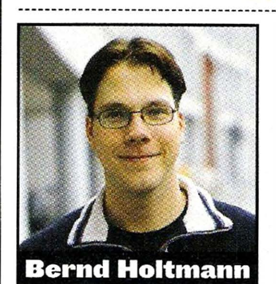
ERSATZTEILLAGER In diesem Menü pflanzen Sie Ihrem Helden die Implantate ein, die ihm begehrte Spezialfähigkeiten bescheren.



UNDURCHSICHTIG Die mysteriösen Herren in den schwarzen Anzügen tauchen im Laufe des Spiels noch öfter auf und wirken von Anfang an nicht gerade Vertrauen erweckend ...

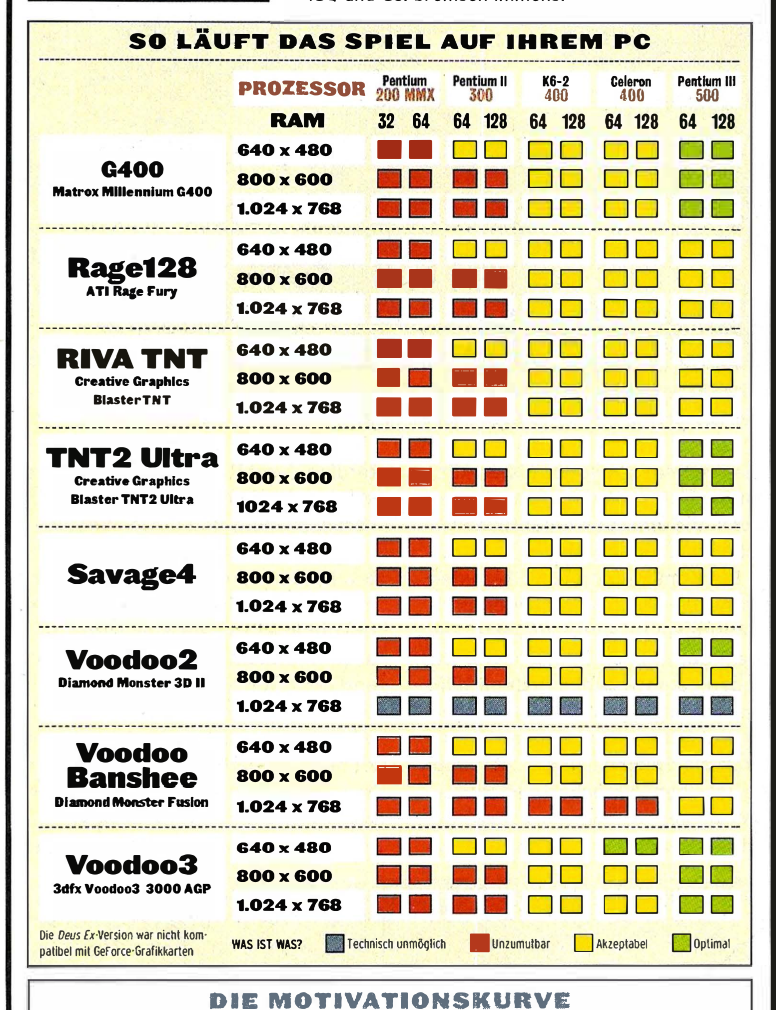
Testcenter — Deus Ex

Installiert und läuft



Deus Ex arbeitet mit der bewährten *Unreal Tournament*-Engine, allerdings in einer stark aufgebohrten Form. Obwohl es nicht gerade vor Spezialeffekten platzt, erwies es sich im Test als sehr anspruchsvoll – mit einer Voodoo3-Karte sind Sie aber in jedem Fall auf der sicheren Seite.

- Die Vollinstallation bringt gewaltige Performance-Verbesserungen, verlangt allerdings auch fette 750 MB auf Ihrer Festplatte.
- Schalten Sie auf jeden Fall während des Spiels alle im Hintergrund laufenden Programme aus. Outlook, ICQ und Co. bremsen immens.



So läuft das Spiel auf Ihrem PC

Grafikkarte	Prozessor / RAM	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

Die *Deus Ex*-Version war nicht kompatibel mit GeForce-Grafikkarten

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Die Motivationskurve

Die Faszination von *Deus Ex* erschließt sich langsam. Wenn die Handlung aber erst einmal in Gang gekommen ist, wird Sie das düstere Epos nicht mehr loslassen.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 50 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

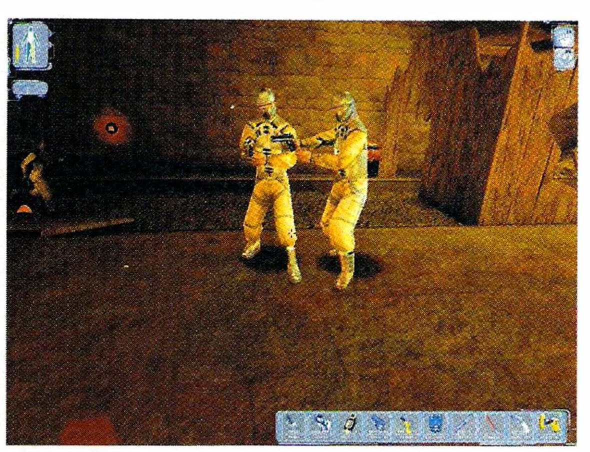
1. Der erste Einsatz läuft ohne besondere Vorkommnisse ab und sorgt für erste Erfolgserlebnisse.

2. Mittlerweile ist die Geschichte in Gang gekommen; erste überraschende Wendungen stellen sich ein.

3. Der Schwierigkeitsgrad ist mitunter extrem hoch – vor allem durch die permanente Knappheit an Munition.

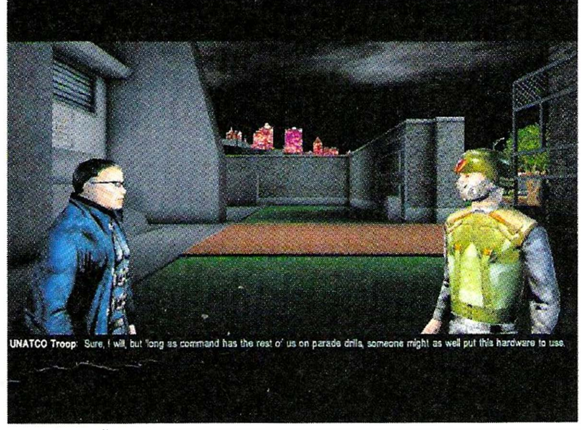
4. Wer den Verschwörern das Handwerk legen will, muss sich gegen Ende gewaltig anstrengen. Spannung pur!

SPIELZEIT IN STD. 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

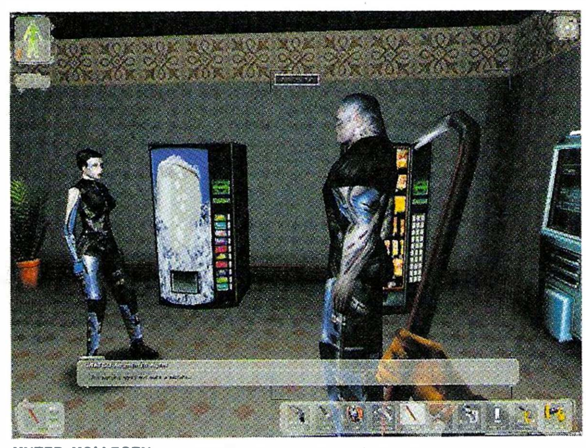


UNTER BESCHUSS Direkten Auseinandersetzungen mit Gegnern sollten Sie zumindest am Anfang möglichst aus dem Weg gehen.

als Spieler fast überfordert fühlt. Um in ein schwer bewachtes Gebäude einzudringen, kann Denton sich beispielsweise einfach durch die Reihen der Wachen ballern. Oder er kann versuchen, sich unbemerkt an ihnen vorbeizuschleichen. Vielleicht existiert aber auch irgendwo ein Computerterminal, in das er sich einloggen kann, um Türen, Sicherheitssysteme und Selbstschussanlagen derart zu manipulieren, dass die Feinde in ihrer eigenen Behausung gefangen sind. Abhängig davon, ob man sich für die



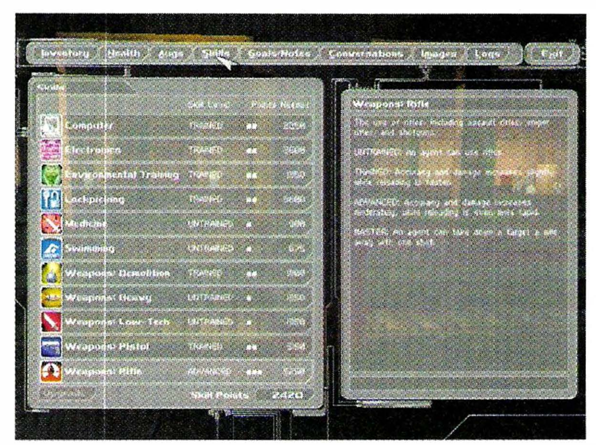
ZWIEGESPRÄCH Die Soldaten sehen Sie anfangs noch als Verbündeten. Einige der Helfer verkaufen Ihnen sogar zusätzliche Waffen.



UNTER KOLLEGEN Zwei Kollegen bei der Krisenbesprechung. Besonders die Androidin Anna wird später zu einer Schlüsselfigur.

blutige oder die elegantere Vorgehensweise entscheidet, ändert sich auch die Handlung. Insgesamt existieren drei unterschiedliche Endsequenzen; der Wiederspielbarkeitsfaktor ist somit immens hoch.

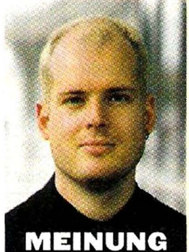
Einer der wenigen Mängel in *Deus Ex* ist die fehlende Einsteigerfreundlichkeit. Neben dem ohnehin schon recht hohen Schwierigkeitsgrad dürfte vor allem die Steuerung bei Anfängern für Verwirrung sorgen. Sie lenken Denton mit den Pfeiltasten und der Maus, mit der Sie sich auch durch zahlreiche Menüs klicken. Neben dem Inventar wollen auch automatische Notizbücher eingesehen und Charakter-, Fertigkeiten- und Implantatsbildschirme gepflegt werden. Mit der linken Maustaste sprechen Sie mit Mitmenschen und Kollegen, feuern Waffen ab, öffnen Türen oder gebrauchen Gegenstände. Mit der rechten durchsuchen Sie tote oder bewusstlose Gegner oder nehmen Dinge in Ihr Inventar auf.



ÜBERSICHTLICH Ihren Charakter können Sie durch das Sammeln von Erfahrungspunkten in elf Disziplinen weiterentwickeln.

Optisch enttäuscht *Deus Ex* ein wenig. Obwohl die Entwickler auf die für ihre grandiosen Lichteffekte bekannte *Unreal Tournament*-Technologie zurückgriffen, entfaltet das Spiel nicht die gleiche Grafikpracht wie das Mehrspieler-Kampfspektakel. Die Schauplätze sind etwas farbarm und

Spielerisch ist Deus Ex grandios; die Grafik enttäuscht allerdings ein wenig. Aus der Unreal-Engine hätte man bedeutend mehr herausholen können.

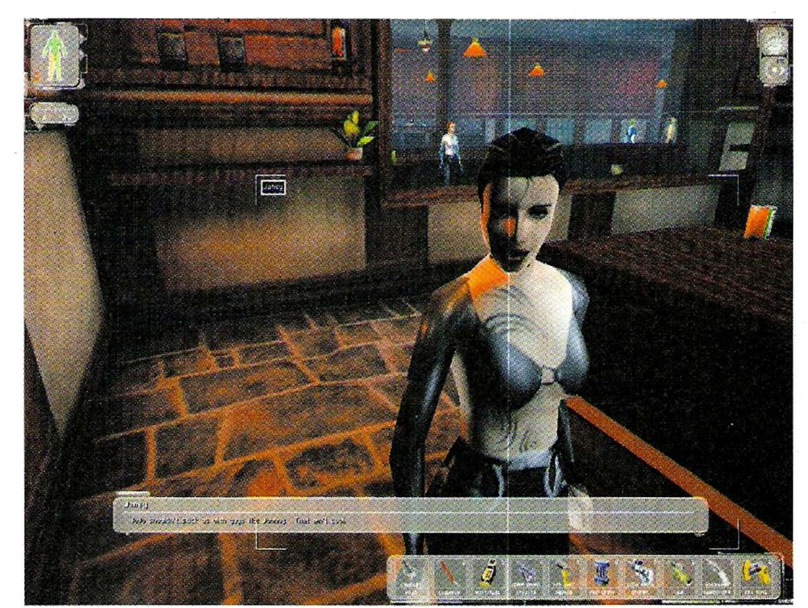


MEINUNG

Warren Spectors Deus Ex besitzt das, was vielen Spielen heutzutage fehlt: Seele.

Florian Stangl

Zugegeben: Wenn man *Deus Ex* zum ersten Mal sieht, geht einem nicht gerade der Hut hoch vor Begeisterung. Die Grafik nutzt die *Unreal Tournament*-Engine nicht ansatzweise aus, auf Spezialeffekte müssen Sie weitgehend verzichten und die Steuerung wirkt anfangs etwas unzugänglich. Wer sich aber dennoch auf das pessimistische Epos einlässt, wird bald reich belohnt: Hinter der spröden Fassade verbirgt sich eines der komplexesten, spannendsten und innovativsten Spiele der letzten Monate – ein düsteres Kleinod für Fans von Filmen wie *Blade Runner* oder den berühmt-berüchtigten *X-Akten*. Extrem bemerkenswert ist neben der dichten Atmosphäre auch die kinoreife Darstellung der Hauptcharaktere; besonders die zahlreichen Dialoge sind dermaßen liebevoll und detailreich inszeniert, dass man eigentlich nur fragen kann: Wann kommt die Verfilmung?



HAPPY HOUR In einer heruntergekommenen Bar machen Sie einige interessante Bekanntschaften und knüpfen wichtige Kontakte, zum Beispiel mit dieser hübschen Dame.

eckig ausgefallen; die Animationen der menschlichen Gegner und Roboter sind zwar recht detailliert, wirken aber trotzdem seltsam leblos und unnatürlich. Der Sound dagegen ist in jeder Hinsicht absolut grandios und über jeden Zweifel erhaben: Die musikalische Untermalung passt sich dynamisch dem Spielgeschehen an; die treibenden Industrial-Klänge haben fast Soundtrack-Qualität. Auch die Dialoge sind stimmig und überzeugend gesprochen – allerdings leider nur für Spieler, welche die englische Sprache perfekt beherrschen. Für alle anderen gibt's nur deutsche Untertitel. Eidos hat sich entschlossen, aufgrund der massiven Dialoglängen (über 150.000 Zeilen Text) auf eine komplette Synchronisation zu verzichten.

Andreas Sauerland



MEINUNG

Deus Ex ist wie ein guter Roman – mit Ihnen in der Hauptrolle.

Andreas Sauerland

Deus Ex ist mehr als ein gewöhnliches Action-Adventure; eher gleicht es einem interaktiven Roman. Selten zuvor konnte mich ein Spiel allein aufgrund seiner Hintergrundgeschichte dermaßen an den Bildschirm fesseln. Die unglaubliche Vielfalt an Handlungsmöglichkeiten und die dezenten Rollenspiel-Anleihen hat man in dieser Konsequenz zuletzt in *System Shock 2* gesehen. Der Versuch, den Spieler zu gewaltlosem Handeln zu bewegen, ist nicht nur lobenswert, sondern erfordert auch in den härtesten Kampfsequenzen strategisches Denken statt bloßer Feuerkraft. Wer Spiele abseits des glatten Mainstream wie *System Shock* oder *Dark Project 2* mag, der dürfte in *Deus Ex* sein Meisterwerk gefunden haben; Fans konstanter Baller-Action dürften dagegen mit dem komplexen Epos an vielen Stellen schlichtweg überfordert sein.

TESTURTEIL Deus Ex

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Dark Project 2 05/2000
Grandiose Fortsetzung der Diebesabenteuer um Langfinger Garrett.

Deus Ex 08/2000
Das Science-Fiction-Werk überzeugt nicht nur durch seine Handlung, sondern auch durch dichte Atmosphäre.

System Shock 2 10/99
Der Albtraum im Weltraum ähnelt *Deus Ex* am ehesten.

Half-Life 12/98
Ähnlich stimmungsvoller 3D-Klassiker; mittlerweile etwas angestaubt.

Rogue Spear 11/99
Auch hier ist statt Ballerei strategisches Vorgehen gefragt.

GRAFIK .... Gut
Die Engine wurde nicht ganz ausgereizt.

SOUND .... Sehr gut
Dialoge leider nur in englischer Sprache.

STEUERUNG .... Gut
Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

89%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 150 MB	HD:750 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung .... –

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Coole Stunts und heiße Öfen

Mit aufwendigem Streckendesign und fixer Grafik bietet Motocross Madness 2 Offroad-Feeling in Reinkultur.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Rainbow Studios** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 10 Spielareale
- 5 Fahrmodi
- 16 Stunts
- über 20 Maschinen
- 70 Strecken

Wenn mit Plastik gepanzerte Querfeldeinraser auf lärmenden Enduros heimische Wälder und Fluren durchpflügen, dreht sich umweltbewussten Mitmenschen der Magen um. Bei *Motocross Madness 2* dürfen Sie Ihrer Lust auf Öl, Benzin und Schlamm mit blütenreinem ökologischen Gewissen frönen.



WIE IM FERNSEHEN Die Action-Kamera verfolgt die Flugbahn der Offroad-Helden aus besonders spektakulären Blickwinkeln.

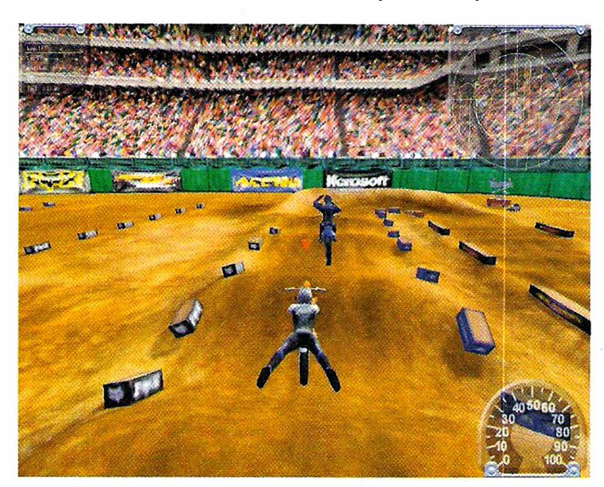
Mit heulenden Motoren biegen die knallbunten Offroad-Maschinen auf die Zielgerade ein und rasen mit Vollgas über die steile Sprungschanze. Die wagemutigen Zweirad-Artisten schweben anmutig durch die abgasgeschwängerte Luft der Motocross-Arena und vollführen die kompliziertesten Verrenkungen auf ihren Feuerstühlen. Das bewundernde Raunen von den Zuschauerrängen schlägt unvermittelt in einen kollektiven, mitfühlenden Seufzer um, als ich wieder einmal die Landung verpatze und unsanft auf dem staubigen Boden der Supercross-Strecke aufschlage.

Solch schmerzhafte Erlebnisse gehören in *Motocross Madness 2* zum Alltag. Als Heißsporn auf zwei Rädern arbeiten Sie sich im Karrieremodus von bescheidenen Anfängen im Amateurlager hoch in die Spitzengruppe der Schlammspringer. Die Rennen finden hauptsächlich in offenem Gelände statt. Die Strecken sind hier mehr als locker abgesteckt: In der Landschaft sind einige wenige Checkpunkte verteilt, an denen Sie auf keinen Fall vorbeirasen sollten. Ansonsten liegt es an Ihnen, den kürzesten Weg durch die weitläufige Pampa zu erkunden. Das allerdings ist oft leichter gesagt als getan: Die grafisch opulenten Areale sind voll gepfropft mit Bäumen, Sträuchern und Gebäuden aller Art, die nicht nur gut aussehen, sondern auch reichlich Gelegenheit zu Kollisionen bieten, was wertvolle Sekunden kostet. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgt der allgegen-

■ **FORMATIONSFLUG** Wenn sich die Fahrer in der Luft so nahe kommen, sind Stürze vorprogrammiert.



AUFSCHNEIDER Beim Sprung über die Schanze im winterlichen Ski-Ressort erreichen die Enduro-Fahrer ungeahnte Flughöhen.



ZEITNOT Die Super-Cross-Bahnen gehören zu den schwierigsten Strecken. Die engen Kurven erfordern hohe Konzentration.

wärtige PKW- und Zugverkehr, der völlig unbeeindruckt vom Renngeschehen stoisch seine Bahnen über die Außenareale zieht. Im Karrieremodus haben unfreiwillige Rennunterbrechungen einen weiteren Nebeneffekt: Wer sich zu viele Rempler leistet, muss mit explodierenden Arzt- und Reparaturkosten rechnen. Bevor Sie sich also als Karrierefahrer versuchen, sollten Sie eine der zahlreichen Trainingsoptionen in Anspruch nehmen. Hier bleiben Stürze ohne Folgen, und Sie können in aller Ruhe und im Alleingang die verschiedenen Strecken erkunden.

Diese Übungsläufe machen besonders dann Sinn, wenn Sie die zahlreichen Stunts und deren Varianten aus dem Effeff beherrschen wollen. Wie im Vorgänger verfügt Ihr virtuelles Alter Ego über ein umfangreiches Repertoire von akrobatischen Showeinlagen, mit denen Sie sich effektvoll in Szene setzen können. Mit verschiedenen Tasten- und Joystickkombinationen animieren Sie Ihre Spielfigur zu gewagten Turnübungen, für die es im Karrieremodus sogar bares Geld von begeisterten Sponsoren gibt. Der finanzielle Segen stellt sich allerdings nur dann ein, wenn Sie Ihr Bike nach dem Stunt sicher landen können. Zu diesem Zweck müssen Sie nicht nur das Motorrad beherrschen, sondern auch die Beschaffenheit des gewünschten Landeplatzes richtig einschätzen. Nur wenn Ihre Räder im richtigen Winkel auf dem Boden aufkommen, bleiben Sie fest im Sattel sitzen.

Wer sich nach diversen Trainingseinheiten zu Höherem berufen fühlt, steigt in die Rennfahrerkarriere à la *Motocross Madness 2* ein. Sie starten als unbekannter Freizeitbiker mit einer unterdurchschnittlichen Maschine und prügeln sich mit sieben anderen Fahrern in immer schwerer werdenden Rennen um die begehrten Meisterschaftspunkte. Die verschiedenen Klassen sind nach Hubraum und Schwierigkeitsgrad unterteilt, wobei ein dickerer Motor nicht zwangsläufig bessere Ergebnisse verspricht. Die leichten 125er sind beispielsweise wesentlich handlicher als die bärenstarken 600er-Boliden. Neben der Leistung auf der Strecke müssen Sie sich zwischen den Läufen um Ihren finanziellen Status Gedanken machen. Jeder Wettbewerb kostet Startgeld und die Pflege des Feuerstuhls und Ihrer virtuellen Knochen gibt es auch nicht umsonst. Der einfachste Weg, das eigene Konto in den schwarzen Zahlen zu halten, ist der Gewinn möglichst vieler Rennen, denn dafür gibt es das meiste Geld. Stammgäste auf dem Siegertreppchen freuen sich außerdem über verbesserte Maschinen und grellbunte Offroad-Klamotten der diversen Sponsor-Firmen zur Verbesserung des eigenen Images.

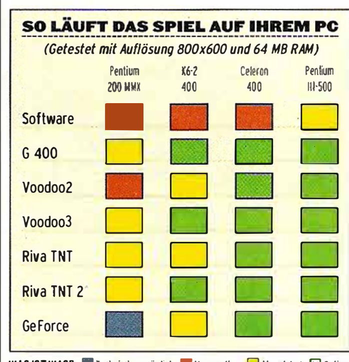
Sascha Gliss

AUF DER CD-ROM!
Erkunden Sie zwei Levels in der spielbaren Demo-Version!

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Auf langsameren Rechnern schalten Sie zuerst den Himmel und das Partikel-System ab.
- Software-Modus nur für ganz Schmerzfreie.



SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC
(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III-500
Software	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel
G 400	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Riva TNT	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT 2	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Kommentar

Mit halbwegs aktueller 3D-Karte und CPU sind Sie auf der sicheren Seite. *Motocross Madness 2* stellt erfreulich niedrige Hardware-Ansprüche.

Die Schmerzgrenze

Pentium 233
64 MB RAM
3D-Grafikkarte mit 4 MB

Details abschalten und Auflösung auf niedrigste Stufe. So läuft das Spiel zwar auch auf der absoluten Minimalkonfiguration halbwegs schnell, macht aber nicht wirklich Spaß.



MEINUNG

Da juckt die Gashand. Motocross Madness 2 macht einfach Spaß.

Sascha Gliss

Und wieder einmal macht Microsoft vor, wie eine gelungene Fortsetzung auszusehen hat. *Motocross Madness 2* bügelt konsequent die Kritikpunkte am Vorgänger aus, ohne sich allzu weit vom ursprünglichen Spielprinzip zu entfernen. Die Hatz auf Punkte, Bestzeiten und verbessertes Equipment macht auch in der Neuauflage einen Heidenspaß. Besonders angetan haben es mir die Freiluft-Areale, in denen es auch für erfahrene Querfeldein-Raser immer wieder etwas Neues zu entdecken gibt. Diese Rennen sind gleichzeitig auch die größte Herausforderung im Spiel, da Ihnen dank üppiger Vegetation und rücksichtslosen Autofahrern oft nur wenig Platz zum Manövrieren bleibt. Die Steuerung ist zwar immer noch ein wenig übersensibel, trotzdem gehen nach kurzer Eingewöhnungszeit aber auch die komplizierteren Stunts locker von der Hand.

TESTURTEIL — Motocross Madness 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Motocr. Madness 2 8/00
Gelungene Fortsetzung mit lebendigen Landschaften und abwechslungsreichen Rennmodi.

Motocr. Madness 10/98
Wird vom Nachfolger in allen wichtigen Punkten auf die Plätze verwiesen.

Extreme Biker 12/99
Prächtige Grafik gepaart mit übersensibler Steuerung.

Moto Racer 2 1/99
Mittelmäßiger Enduro-Racer ohne herausragende Highlights.

Internat. Moto-X 1/97
Die absolute Gurke unter den Offroad-Motorrad-Spielen.

GRAFIK .... Sehr gut
Flüssig animierte Biker, schicke Landschaften.

SOUND .... Befriedigend
Ordentliche Umgebungsgeräusche.

STEUERUNG .... Gut
Gewöhnungsbedürftig, da etwas zu sensibel.

MEHRSPIELER .... Gut
Alle wichtigen Varianten sind vertreten.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
6xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 217 MB	HD: 560 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Reine Nervensache

Spätestens mit Dark Reign 2 dürften treuen Anhängern altmodischer 2D-Technik die Augen übergehen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Pandemic** ■ ANBIETER **Activision** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Einsteigerfreundliches Missionsdesign
- 2 Kampagnen à 10 Missionen
- Herausragende 3D-Technik
- Rund 35 Einheitentypen
- Vielseitiger Mehrspielermodus
- Karten-Editor

Es rappelt gewaltig im Karton, wenn die hoch technisierten JVB-Soldaten und die erbitterten Sprawlers aufeinander treffen: Mit schwersten Geschützen entfachen die beiden Kontrahenten einen Krieg der Sonderklasse. *Dark Reign 2* zeigt auf technisch höchst eindrucksvolle Weise, wie dabei die Fetzen fliegen.

Wie in den Titeln der allseits bekannten *Command & Conquer*-Serie kämpfen auch hier zwei Parteien gegeneinander um die Vorherrschaft auf der Erde: Die Jupiter-Vollzugsbehörde (JVB) muss sich gegen die rebellischen Sprawlers zur Wehr setzen, die in verstrahlten Slums jenseits der großen JVB-kontrollierten Kuppelstädte hausen. Wie in den Westwood-Knallern oder im 3D-Titel *Earth 2150* versuchen auch hier die Kontrahenten, möglichst viele Taelon-Abbaustellen zu kontrollieren, denn nur mit diesem Rohstoff ist es möglich, Gebäude sowie Land-, Wasser- oder Lufteinheiten zu produzieren. Zunächst entscheiden Sie sich für eine der beiden Streithammelfraktionen und beginnen das Basenbauen, das nach Schema *C&C* abläuft. Nachdem Sie durch Errichtung einer Raffinerie sichergestellt haben, dass immer genügend Strom aus der Steckdose kommt, sorgen Sie mit einer Kaserne und einer Fahrzeug-Werkstatt für den Nachschub an der Front: Trotz origineller Einheiten wie dem Go-Go-Raser oder dem Sprawler-Priester ist die Auswahl allerdings nicht sehr groß – und allzu clever sind die Einheiten auch nicht, da sie häufig selbst dann untätig herumstehen, wenn Kameraden wenige Meter entfernt niedergemetzelt werden. Haben Sie sich für eine der beiden



HEILIGER BIMBAM Zauberkräftige Priester sorgen sich um das Wohl ihrer Kollegen.

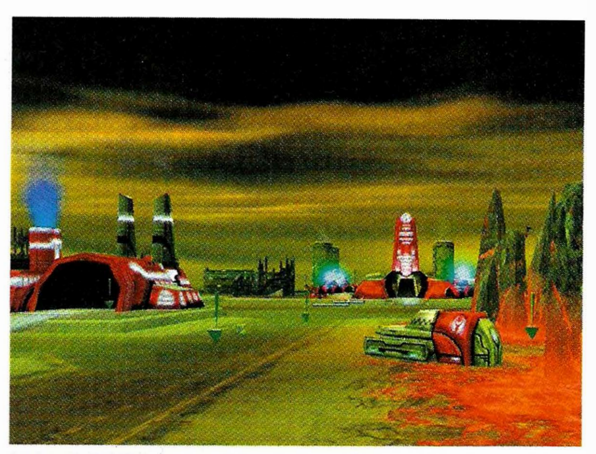


SCHLACHTENBUMMLER Ein Sprawler-Quartett beschießt einen lästigen Angreifer.

■ ALLE VÖGEL FLIEGEN HOCH Quirlige Lufteinheiten verteidigen die Basis gegen feindliche Streitkräfte.



FLEXIBEL Die sechs Kameramodi ermöglichen stufenloses Zoomen und beliebiges Drehen der Karte. Dennoch verlieren Sie auch im heftigsten Trubel nie die Übersicht.



DILDO-PLANTAGE Taelon gibt es in Form von Lavastängeln oder Eiszapfen; er dient als einziger Rohstoff auf der Planetenoberfläche.



STURMANGRIFF Mit Luft- und Landstreitkräften greifen JVB-Verbände eine Festung an, die mit Elektrozäunen gesichert ist.

Kampagnen entschieden, werden Sie mit abwechslungsreichen Aufgaben betraut. Zunächst erproben Sie sich darin, während eines massiven Angriffs die Stellung zu halten, oder Sie erstürmen mit Ihren Mannen eine feindliche Festung. In der achten Mission der Sprawler-Kampagne beispielsweise werden Sie damit beauftragt, einen Mechanismus zu zerstören, der das Öffnen und Schließen einer JVB-Kuppel steuert. Auf Ihrem Weg begegnen Ihnen nicht nur feindliche Truppen, sondern auch eigenartige Wurmmonster, verbündete Einheiten sowie ein Verbindungsmann, der Ihnen beim Fortkommen durch die unwegsame Landschaft weiterhilft. Dort müssen Sie zwar immer mit einem Hinterhalt des Gegners rechnen, doch das Kräfteverhältnis ist weitestgehend ausgeglichen, wobei die JDA über konventionellere Einheiten verfügt als die Sprawlers, die gelegentlich sogar zauberkräftige Spezialisten einsetzen.

Die Steuerung der Militär- und Zivileinheiten ist noch einfacher als in *Earth 2150* und die Bauaufträge lassen sich bequem über ein Menü steuern, das angenehm wenig Platz auf dem Bildschirm einnimmt. Dementsprechend haben Sie freie Sicht auf das Spielgeschehen, das einem besonders während der Schlachten den Atem rauben kann – natürlich vor Begeisterung. Haben Sie die höchste Detailstufe der Grafik aktiviert, dann kommen Sie in den Genuss farbenprächtiger Effekte und hervorragend animierter Figuren, die in der Nahansicht ähnlich präzise gestaltet sind wie ihre Vettern des Ego-Shooter-Genres. Je weiter Sie herauszoomen, desto geringer wird die Zahl ihrer Polygone, so dass Sie auch aus maximaler Höhe ein flüssiges Spiel zustande bekommen. Allerdings wirken die Landschaften im Vergleich mit den Einheiten und Gebäuden recht steril, auch wenn jede Mission eine andere Kulisse aufweist und den Spieler einmal in grüne Auen, ein anderes Mal in Geröllwüsten versetzt. Doch auch dort müssen Sie sich nicht langweilen, denn ein packender Soundtrack kommentiert das Spielgeschehen auf musikalische Weise. Der Mehrspielermodus steht den Einzelspielen in nichts nach: Auf fünf unterschiedliche Arten können Sie Ihren Gegnern übers lokale Netzwerk oder via Internet die Hölle heiß machen.

Peter Kusenberg

Vorsprung durch Technik: Dark Reign 2 befördert das C&C-Spielprinzip in die dritte Dimension.



AUF DER CD-ROM!
Wir zeigen Ihnen, wie bei *Dark Reign 2* die Fetzen fliegen.



MEINUNG

Zoomen Sie sich als Kommandant ins Kampfgetümmel hinein!

Peter Kusenberg

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte – in diesem Fall Freunde packender Echtzeitstrategietitel. Basen bauen, Einheiten aus- und aufrüsten, unwegsames Gelände erkunden und gigantische Schlachten mit prachtvollen Effekten lenken: Strategenherz, was willst du mehr? Nun, ich hätte mir Landschaften gewünscht, auf denen es mehr zu sehen gibt als unbewachsene Ebenen und depperte Kampfeinheiten. Besonders habe ich mich über die linkshänderfeindliche Steuerung geärgert: Wollte ich die Ansicht drehen, musste ich zuvor meine Finger verrenken, da eine individuelle Tastenbelegung nicht möglich ist. Abgesehen von diesen Lappalien haben die Leute von Pandemic nach dem genialen *Battlezone 2* abermals ihr Können unter Beweis gestellt. Eine Zusatz-CD wäre ein feines Weihnachtsgeschenk.

TESTURTEIL — Dark Reign 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Earth 2150 12/99
Kämpfen, Bauen, Planen – in TopWares Toptitel stimmt einfach alles.

Metal Fatigue 04/2000
Der Krieg der Kampfroboter findet auf immerhin drei Ebenen statt.

Dark Reign 2 08/2000
Trotz großartiger Technik fehlt in diesem Spiel der richtige Kick. Dennoch: bester Genretitel der Saison.

Ground Control 08/2000
Basen und Einheiten brauchen Sie hier gar nicht zu bauen – leider.

Thandor 02/2000
Ein solides, letztlich aber konventionelles und uninspiriertes Machwerk.

GRAFIK .... Gut
Super Technik, doch zu karge Landschaften.

SOUND .... Sehr gut
Brillanter Soundtrack und solide Sprachausgabe.

STEUERUNG .... Gut
Die Steuerung lässt sich nicht konfigurieren.

MEHRSPIELER .... Gut
Große Auswahl an Spielmodi, schöne Karten.

82%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16

Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Hier brennt die Luft

Versierte Taktiker sind gefordert: In Ground Control wird überlegte Action groß geschrieben.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Massive Entertainment** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 2 Kampagnen à 15 Missionen
- Kein Basenbau
- Kein Ressourcenmanagement
- 3D-Grafik
- Flexible Kamera
- Actionreiche Kämpfe



OHNE UMSCHWEIFE Im Mehrspielermodus steigen Sie rasch in eine laufende Partie ein.



NIGHTWATCH Während der Nachtmissionen sind die Explosionen besonders eindrucksvoll. In Anbetracht der Zerstörungswut mag man sich aber fragen: Wer soll nur alles reparieren?

Sie errichten gerne Basen, lieben es, Einheiten zusammenzuschrauben und Gebäude aufzurüsten? Dann sollten Sie die Finger von *Ground Control* lassen, denn dieser hübsche Feuerzauber entpuppt sich bei näherer Betrachtung als ein knallharter Taktiktitel, bei dem im wahrsten Sinne des Wortes die Luft brennt.

Der Schauplatz: Eine gottverlassene Steppe irgendwo in den Weiten Siberiens. Die Akteure: ein achtköpfiger Trupp schwer bewaffneter Männer, ein Transportlaster sowie zwei panzerartige Vehikel der Crayven Corporation. Ihre Order: Eine regionale Basis des machthungrigen Ordens der Neuen Dämmerung angreifen und das dort befindliche Kraftwerk in die Luft sprengen. Sofort machen Sie sich auf den Weg, indem Sie zunächst Ihre Männer in den Laster verfrachten und den beschwerlichen Weg in den äußersten Nordosten des Sektors antreten. Auf Ihrer Reise bleiben Sie allerdings nicht unbehelligt: In einem schmalen Tal werden Sie plötzlich von einigen feindlichen Infanteristen angegriffen und haben im Verlauf der Auseinandersetzung alle Hände voll zu tun, den Feinden Paroli zu bieten. Kommt endlich die Basis in Sicht, dann müssen Sie dort erst den Widerstand brechen, bevor es Ihnen gelingt, den Auftrag erfolgreich zu beenden.

So spannend die Missionen gestaltet sind, so einfallslos ist die Hintergrundstory. Wie in der Bestsellerserie *Command & Conquer* bekriegen sich zwei politische Parteien, wobei es diesmal allerdings keine Rohstoffe zu erbeuten gibt. Mit diesen könnten Sie auch gar nichts anfangen, denn hier werden Gebäude nicht errichtet, sondern bloß zerstört. Analog zu *Earth 2150* werden Ihre Truppen per Weltraumschiff angeliefert, so dass keine Möglichkeit besteht, in Gefechten sinnlos verheizte Truppen zu erset-



■ ALAAF! Konfettiparaden werden Sie einige erleben, denn in den packenden Missionen wird nicht lang gefackelt.



MEINUNG

In diesem Krieg scheint alles ständig zu explodieren, was auf Dauer ein wenig ermüdet.

Peter Kusenberg

Ground Control zu mögen, ist leicht: Hübsch gestaltete Missionen, eine zeitgemäße Grafik und viele verschiedene Kampfeinheiten geben mir das, was ich von einem Echtzeitstrategiespiel erwarte. Verliebt hab ich mich allerdings nicht in die unglücklich betitelte Bodenkontrolle, denn dazu bedarf es doch mehr als ein oder zwei kohlensäurearmer Ideen. Zudem gibt es einfach zu viele Einschränkungen, die ich hier hinnehmen muss: Neben der unbedarften Steuerung und dem Fehlen eines vernünftigen Speichersystems stört mich, dass ich weder Gebäude noch Einheiten bauen kann und immer auf Truppenlieferungen von außen angewiesen bin. Andererseits ist es eine - viel zu seltene - Freude, dass die Fahrzeuge und Soldaten clever agieren und damit für spannende Schlachten ohne allzu große Hektik sorgen. Wer den ewigen *C&C*-Einheitsbrei leid ist, darf hier eine kommerzielle Offensive im PC-Spiele-Laden riskieren.



RUHIG BLUT Die Anweisungen in den Kampagnen sind recht präzise und schön anzusehen. Dummerweise gibt es kein gescheites Speichersystem in den teils harten Missionen.

zen. Besonders in komplexen Missionen macht es sich unangenehm bemerkbar, dass Sie nicht abspeichern können; daher sollten Sie sich die Wahl des Schwierigkeitsgrades vor jedem Auftrag genau überlegen. Ihre Einheiten werden nur als Verbände gesteuert: Markieren Sie den Panzer oder das Flugzeug eines bestimmten Verbandes, sind die anderen zum Verband gehörenden Einheiten ebenfalls aktiviert. In den kurzen Zwischensequenzen werden Sie von den jeweiligen Kommandanten auf den aktuellen Stand der Dinge gebracht, wobei diese Form der Auftragsvermittlung stark an die spannenden Sequenzen von *StarCraft* erinnert. Die beiden Fraktionen unterscheiden sich allerdings nicht nur im Aussehen und Tonfall ihrer Führungskräfte voneinander, sondern auch hinsichtlich des Designs ihrer Einheiten. Während die Crayven-Truppe am ehesten mit der Lunar Corporation in *Earth 2150* vergleichbar ist, handelt es sich bei dem Orden der Neuen Dämmerung um Düstermänner von der Art der NOD-Kämpfer aus *C&C 3*. Besonders die Kreuzritter und Templer der Ordens-Fraktion sehen keineswegs so aus, als

Basenbauer und Einheitenbastler können schon mal duschen gehen: Hier regieren Flankenangriffe, Tarnmanöver und Überraschungsattacken.

seien sie für jeden Spaß zu haben. Nicht anders als in *Dark Reign 2* dürfen Sie nämlich Ihren Leuten ins Gesicht schauen, was nicht nur technische Spielerei ist: In einer Mission müssen Sie einem in Bedrängnis geratenen Priester aus der Bredouille helfen; doch dieser wird derart stark verletzt, dass er beim Ausplaudern wichtiger Informationen das Zeitliche segnet, wobei Sie natürlich ganz nah heranzoomen müssen, um alles mitzubekommen. Auch in der höchstmöglichen Fernsicht bietet die Grafik dem verwöhnten Auge eine optische Gala: Da kracht, blitzt und funkelt es an alles Ecken des Bildschirms, wenn zwei gegnerische Trupps aneinander geraten. Da diese aber keine Deppen sind, müssen Sie ihnen nicht jede eigentlich selbstverständliche Aktion erklären; wird ein eigener Stützpunkt von gegnerischen Luftverbänden attackiert, dann eröffnen sämtliche Einheiten ohne zuvorige Extraeinladung das Feuer. Diese Selbstständigkeit ist allerdings auch bitter nötig, da die Steuerung nicht allzu genau ist und



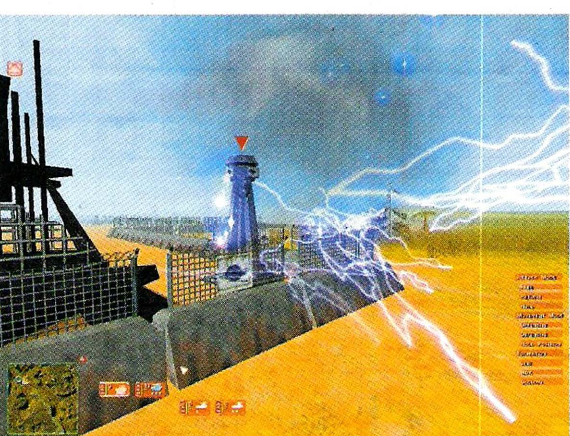
KAHLSCHLAG Zwar ist alles schön bunt, doch die Landschaften sind eintönig gestaltet.

sich die Kamera recht langsam bewegt. Das Menü ist ebenfalls weniger übersichtlich als in *Dark Reign 2*, doch wenn Sie erst einmal die Tastaturbefehle beherrschen, dann lässt sich *Ground Control* - sowohl im Einzel- als auch im spaßigen Mehrspielermodus - beinahe so angenehm steuern wie *C&C 3*.

Peter Kusenberg



AUF DER CD-ROM!
Effektvolle Spielszenen des *Dark Reign 2*-Konkurrenten.



ELEKTROSCHOCK Die gegnerischen Basen sind mit Elektrozäunen und Wehrtürmen befestigt. Hier empfiehlt sich die Schwere Artillerie.

TESTURTEIL — Ground Control

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Earth 2150 12/99
Das Genre-Meisterwerk glänzt mit fast perfektem Spieldesign.

Metal Fatigue 04/2000
Wer nach Innovation schreit, wird hier ganz sicher fündig.

Dark Reign 2 08/2000
Trotz kleiner Mängel macht das Bauen und Zerstören Spaß.

Ground Control 08/2000
Für das schnelle Gefecht zwischendurch ist der actionreiche Titel ideal für versierte Taktiker.

Thandor 02/2000
Der *Earth*-Klon hat zwar die Technik, doch keine Atmosphäre.

GRAFIK .... Gut
Verschiedene 3D-Landschaften und -Einheiten.

SOUND .... Gut
Solide Sprachausgabe und Geräuschkulisse.

STEUERUNG .... Befriedigend
Gewöhnungsbedürftig und nicht jedermanns Sache

MEHRSPIELER .... Gut
Sofort-Action lautet das Motto im Netzwerk.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Celeron 400
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Command oder Conquer?

Zwei der hoffnungsvollsten Kinder Kanes kabbeln sich um die Gunst der C&C-Spieler. Wir haben die beiden Kontrahenten gegeneinander antreten lassen, um ihre Stärken und Schwächen auszuloten.

▪ WAHL DER WAFFEN
Während der Sprawlerkrieger (links) stehenden Fußes sogar gegen Panzer zu Felde zieht, geht der Crayven-Söldner lieber in Deckung.

Letztlich ist es eine Geschmacksfrage, für welchen der beiden technisch brillanten Titel Sie sich entscheiden.

Während wir Ihnen bereits vor über einem Jahr ausführlich *Dark Reign 2* vorgestellt haben, war die Existenz eines Projektes namens *Ground Control* lange Zeit ein wohl behütetes Geheimnis der Entwickler. Jetzt wurde der actionlastige Titel ohne große Vorankündigungen veröffentlicht, doch hat er nichtsdestotrotz erste positive Resonanzen erfahren. Nur wenige Wochen später drängte *Dark Reign 2* in die Verkaufsregale. Auch wenn die beiden Titel jeweils andere Anforderungen an den Spieler stellen, so sind sie einander doch so ähnlich, dass der Konflikt am Verkaufstresen nicht ausbleiben kann. An den Einzelwertungen in den Tests können Sie sehen, wie dicht die beiden qualitativ beieinander liegen. Wenn Sie sich noch nicht sicher sind, für welchen der beiden Sie sich entscheiden sollen, dann empfehlen wir Ihnen einen Blick in unsere große Übersichtstabelle. Wenn Sie sich zudem am Diskurs zu den Vor- und Nachteilen des einen oder anderen Titels äußern wollen, würden wir Sie gerne in unseren Diskussionsforen unter der Adresse www.pcgames.de begrüßen.

Peter Kusenberg

Dark Reign 2

Installiert und läuft

- Arbeitsspeicher ist Trumpf. Über 128 MB sollte Ihre Kiste verfügen, wenn alles glatt gehen soll.
- Mit einer GeForce sind Sie hier gut beraten.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC
(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G 400	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo2	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT 2	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? ▪ Technisch unmöglich ▪ Unzumutbar ▪ Akzeptabel ▪ Optimal

Kommentar

Die brillante Technik fordert Ihren Preis: Einen vollen grafischen Genuss garantiert einzig ein System ab einem Pentium II 350.

Die Schmerzgrenze

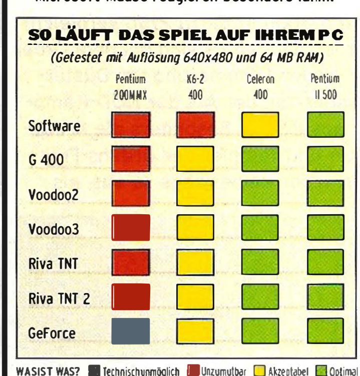
Pentium 233
64 MB RAM
3D-Grafikkarte mit 4 MB

Sie können eine Menge Einstellungen vornehmen, um das Spiel auch auf langsameren Systemen zum Laufen zu bringen. Eine 3D-Grafikkarte ist allerdings absolute Pflicht.

Ground Control

Installiert und läuft

- Im Softwaremodus ist eine Darstellung von maximal 640x480 Bildpunkten möglich.
- Microsoft-Mäuse reagieren besonders lahm.



SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC
(Getestet mit Auflösung 640x480 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium II 500
Software	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal
G 400	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo2	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT 2	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? ▪ Technisch unmöglich ▪ Unzumutbar ▪ Akzeptabel ▪ Optimal

Kommentar

Da die grafischen Effekte das Prachtstück des Titels sind, macht auch *Ground Control* erst mit fetter Megahertz-Power ab 350 richtig Spaß.

Die Schmerzgrenze

Pentium 200
32 MB RAM
Grafikkarte mit mindestens 4 MB

Auch wenn Sie keinen 3D-Chip auf Ihrer Karte haben: *Ground Control* ist etwas genügsamer als sein Konkurrent aus Amerika und läuft auch im Softwaremodus – allerdings langsam.

Dark Reign 2

Steuerung

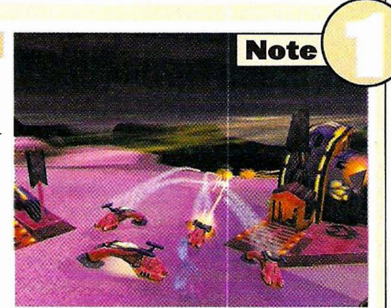
Note 2

Nachdem bereits ein halbes Jahr vor Veröffentlichung Bedenken laut wurden, die Steuerung könnte den durchschnittlichen Strategiespieler verschrecken, wurde diese noch einmal überarbeitet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Selbst *C&C*-Fans, denen die intuitive Bedienung ihres Lieblingsspiels ans Herz gewachsen ist, kommen hier problemlos zurecht. Zwar lässt sich die Kamera beliebig ausrichten, doch Verwirrung entsteht dadurch in der Regel nicht. Wer mit der Steuerung von *Earth 2150* zufrieden war, kann hier durchaus frohlocken.

Taste	Aktion
	Einheit auswählen
	Ansicht drehen
Mausrädchen	Zoomen (vertikal)
F1 F2 F3 F4 F5 F6	Kamera
↑ ↓ ← →	Vorwärts, rückwärts, links, rechts

Grafik

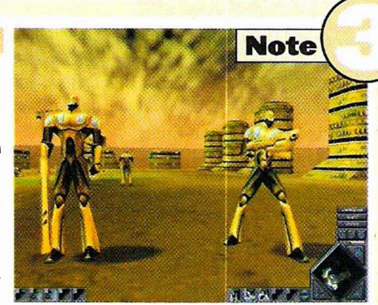
Note 1



Die vielen Vorschusslorbeeren für die herausragende Grafik sind durchaus verdient: Bereits in Pandemics Actionspiel *Battlezone 2* konnten sich Spielefans von der Leistungsfähigkeit der Technik überzeugen, doch erst in *Dark Reign 2* zeigt sich deren gesamtes Potenzial. Zoomen Sie in das Geschehen hinein, dann wird automatisch die Zahl der Polygone erhöht, aus denen die einzelnen Einheiten und Gebäude bestehen. Die Landschaften sind ein wenig trostlos gestaltet, doch die Hintergrundstory rechtfertigt diesen Umstand.

Einheiten

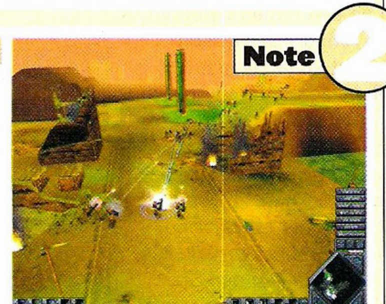
Note 3



Bloß etwa 15 Einheiten pro Fraktion? Mit dieser Auswahl hat sich das Entwicklerstudio Pandemic nicht übernommen, doch immerhin gibt es einfallsreiche Gefährte wie die Go-Gos, die von ausgeflippten Sprawler-Frauen in den Kampf gelenkt werden. Das Design der Einheiten ist hübsch und wenn man ins Geschehen hineinzoomt, kann man die vortrefflichen Animationen der Figuren betrachten. Allerdings sind in puncto Kampfverhalten kaum Unterschiede festzustellen, da sich JVB-Einheiten und ihre sprawlerischen Widerparts sehr ähnlich verhalten.

Missionen

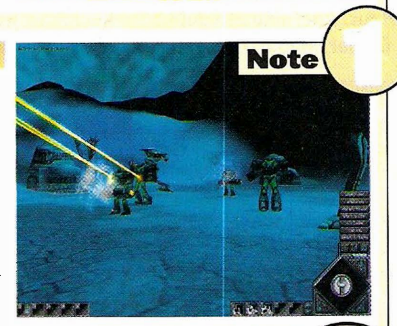
Note 2



Zwei Kampagnen à zehn Missionen stehen zur Auswahl – verglichen mit *Age of Empires 2* oder *Earth 2150* ein bisschen dürftig. Dafür sind die gestellten Aufgaben abwechslungsreich: In einer Mission müssen Sie Transporte eskortieren, in einer anderen geht es darum, Ihre Basis zu verteidigen. Die Einzelspiele sind hervorragend gestaltet und machen beinahe noch mehr Spaß als die Kampagnen. Ein dickes Lob müssen wir den Entwicklern für die Zwischensequenzen aussprechen: Seit *StarCraft* wurden Missionen nicht mehr so fein miteinander verknüpft wie hier.

Mehrspielermodus

Note 1



Bei der stattlichen Anzahl an Spielmodi kann man hier vom *Unreal Tournament* des Strategiegenres sprechen. Neben den bekannten Varianten Deathmatch und King of the Hill dürfen Sie sich unter anderem auf Turniere namens „Gemetzel" und „Gefräßigkeit" freuen. In Ersterem geht es darum, schnellstens 50 gegnerische Einheiten zu zerstören, beim zweiten müssen Sie so schnell wie möglich eine bestimmte Menge Taelon abbauen. Spielen Sie Control Freak, dann müssen Sie innerhalb kürzester Zeit fünf Orte auf der Karte unter Ihre Kontrolle bringen.

Gesamtwertung Dark Reign 2: 2

Ground Control

Steuerung

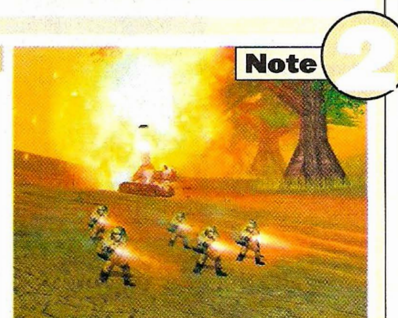
Note 3

In *Dark Reign 2* nutzen Sie die Maus nur zur Auswahl von Einheiten – hier dient sie gleichfalls zur Justierung der Kamera. Wenn Sie den Mauszeiger an den rechten oder linken Bildschirmrand drücken, dreht sich die Kamera in die entsprechende Richtung. Über Schaltflächen am unteren Bildrand können Sie Ihre Truppen direkt anwählen und dort auch Befehle erteilen. Während der Kämpfe macht sich allerdings die Trägheit der Steuerung unangenehm bemerkbar, egal, ob Sie vorrangig die Maus oder ausschließlich die Tastatur zur Befehligung Ihrer Truppen nutzen.

Taste	Aktion
	Bewegen
	Wählen/Angreifen
Mausrädchen	Zoom
F1 - F11	Auswahl der Gruppe
↑Bild	Kamera aufwärts
↓Bild	Kamera abwärts
↑ ↓ ← →	Kamerabewegung
Alt	Bewegen oder Zeigen
Shift	Verändert das Angriffsverhalten

Grafik

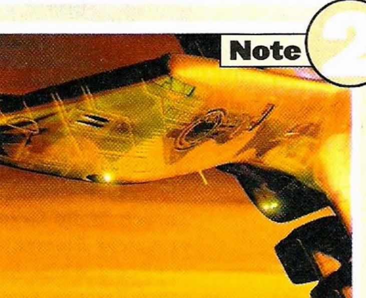
Note 2



Mit Sicherheit gehört *Ground Control* zu den grafisch attraktivsten Titeln der Zunft. Besonders in den Kampfszenen gibt es ständig effektvoll inszenierte Stahlgewitter zu bestaunen. Weniger imposant ist die Landschaftsgestaltung geraten: Wie in *Dark Reign 2* ist die Umgebung äußerst trist, wobei Sie hier wenigstens einige Kümmerwälder durchstreifen dürfen. Hingegen ist die Farbgestaltung in den Mission der beiden Kampagnen äußerst abwechslungsreich: In einigen Missionen stapfen Ihre Mannen durch sandgelbe Wüsten, ein andermal waten sie durch grünbraune Sümpfe.

Einheiten

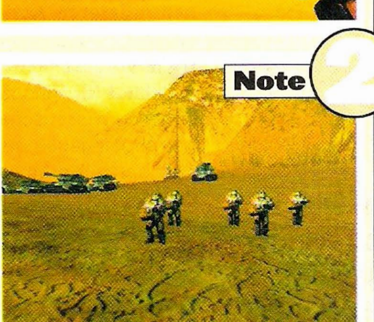
Note 2



Zwar gibt es auch hier nicht viel mehr Einheiten als bei der Konkurrenz, doch unterscheiden sich diese drastisch voneinander. Zudem macht es einen enormen Unterschied, ob Sie auf der Seite des Ordens oder im Auftrag des Crayven-Konzerns kämpfen. Wie in *StarCraft* müssen Sie sich auf ein ganz anderes Spielgefühl einstellen, wenn Sie nach der ersten Kampagne auf die Gegenseite überwechseln. Das Design der Land- und Lufteinheiten ist solide, doch sind diese weniger detailliert gestaltet als im amerikanischen Konkurrenzprodukt.

Missionen

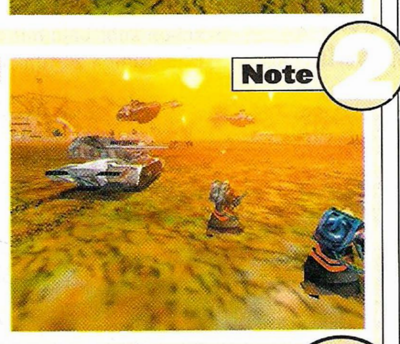
Note 2



Im Gegensatz zu *Dark Reign 2* verfügt *Ground Control* über ein umfangreiches Tutorial, das Sie in die Geheimnisse der Steuerung und des Spielablaufs einweiht. Die Kampagnen bieten Abwechslung, doch sucht man hier vergeblich nach einer Idee, die ähnlich unverbraucht erscheint wie der völlig flexible Verlauf der Missionen in *Earth 2150*. Die Zwischensequenzen erreichen nicht ganz die Qualität von *Dark Reign 2*, doch gibt es auch hier eine spannende Vermittlung der jeweiligen Aufträge. Für echte Überraschungen ist ebenfalls gesorgt.

Mehrspielermodus

Note 2



Es gibt zwar weniger namentlich gekennzeichnete Spielvarianten als in *Dark Reign 2*, doch vor Beginn einer Internet- oder Netzwerkpartie können Sie eine ganze Reihe von Einstellungen vornehmen, die eine Online-Begegnung noch spannender gestalten. Besonders die Möglichkeit, Allianzen zu schmieden und in Teams gegeneinander zu spielen, wird bei *Ground Control* groß geschrieben. Ein hübscher Bonus ist die Instant Action, denn hier dürfen Sie sich in eine Internetpartie einklinken und gleich loslegen, ohne erst stundenlang in einer Lobby warten zu müssen.

Gesamtwertung Ground Control: 2-



Fazit: Beide Titel sind definitiv empfehlenswert, doch aufgrund der Actionlastigkeit von *Ground Control* werden hier Fans von Titeln wie *Battlezone 2* oder *Mech Commander* besser bedient als Aufbaustrategen. Diese sollten eher zu *Dark Reign 2* greifen, denn hier haben Sie alles, was das *C&C*-Herz begehrt: Ressourcenmanagement, Produktion von zig verschiedenen Einheiten und Pflege der eigenen Basis.

Die Rache der Raptoren

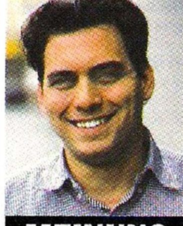
Und ewig grüßt das Urzeittier: Blasen Sie zur nervenaufreibenden Hatz auf geklonte Riesenechsen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Capcom** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **26. Juli 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- PlayStation-Konvertierung
- Vier verschiedene Outfits für die Hauptdarstellerin
- Drei Spielmodi
- Ausbaufähige Waffen
- Festgelegte Kameraperspektiven



DER KÖNIG Die Kampfeinlagen mit dem mächtigen Tyrannosaurus Rex sind an Spannung kaum zu überbieten. Ernsthaft verletzen können Sie diesen Riesen mit der Schrotflinte nicht.



Enttäuschende Dinos: dichte Story, mittelprächtige Grafik.
Sascha Gliss

MEINUNG

Die im Vergleich zur PlayStation verbesserte, aber für PC-Verhältnisse immer noch durchschnittliche Grafik ist der wichtigste Grund, warum Capcoms Dino-Saga keine höhere Wertung einfahren kann. Was die Entwickler sich außerdem bei der lieblosen 1:1-Konvertierung der PlayStation-Spielmechanik gedacht haben, bleibt mir schleierhaft. Selbst die Einstellungsmenüs geben sich mit Hinweisen auf den „Fernsehschirm" peinliche Blößen, vom unfairen Speicherpunkt-System ganz zu schweigen. Im Fall von *Dino Crisis* wiegen diese Fauxpas doppelt schwer, da die spannende Story und dichte Atmosphäre für einen Platz in höheren Wertungsgefilden gut gewesen wären.

Zurück in die Urzeit. *Dino Crisis* verquickt Elemente aus *Jurassic Park* und *Alone in the Dark* zu einem düsteren Action-Cocktail.

Die Vorgeschichte zu *Dino Crisis* klingt für Kinogänger vertraut: Ein genialer Wissenschaftler spielt auf einer abgelegenen Insel Gott und klont eine ganze Herde von blutrünstigen Dinosauriern. Die Regierung schickt eine Spezialeinheit, um die Ereignisse aufzuklären und den guten Doktor von seinem Eiland zu schaffen. Als Einzelkämpferin Regina erkunden Sie den Laborkomplex und bekommen es schon sehr bald mit den urzeitlichen Ungetümen zu tun. Wie im ehrwürdigen Klassiker *Alone in the Dark* beobachten Sie das Geschehen aus vordefinierten, größtenteils statischen Kameraperspektiven. Ihre Spielfigur ist außerdem an den Boden gefesselt, selbst kleinere Hindernisse lassen sich also nicht mit einem eleganten Sprung umgehen. Stattdessen erwarten Sie neben den angriffslustigen Echsen jede Menge Schiebepuzzles und Geduldsspielchen. Um sich gegen die schuppigen Ungetüme zu verteidigen, greift Regina auf ein eher bescheidenes Waffenarsenal zurück. Mit Pistole, Schrotflinte und einem Granatwerfer wehrt sich die streitbare Dame ihrer Haut. Allerdings finden Sie im Spiel immer wieder Zusatzteile, mit denen Sie die Effektivität der Knarren steigern können – angesichts chronischer Munitionsknappheit sind diese Umbauten auch bitter nötig.

Sascha Gliss

Dino Crisis ist trotz filmreifer Atmosphäre eine ziemlich lieblose PlayStation-Konvertierung.



KOPFNUSS Nur mit den richtigen Codes lassen sich die digitalen Schlösser knacken.

FESTMAHL Für diesen bedauernswerten Arbeiter mit akuter Persönlichkeitsspaltung kommt jede medizinische Hilfe zu spät.

TESTURTEIL — Dino Crisis

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Tomb Raider 4** 01/2000 – Auch in Teil 4 hat Lara nichts von ihrem Charme verloren.
- **Soul Reaver** 11/99 – Das Grusel-Adventure erschien ebenfalls zuerst auf der PlayStation.
- **Dino Crisis** 08/2000 – Mit einer verbesserten Grafik wäre trotz antiquiertem Spielprinzip mehr drin gewesen.
- **Alone in the Dark 3** 03/95 – *Dino Crisis'* angestaubter Urahn wird bald fortgesetzt.
- **Resident Evil** 10/97 – Capcoms Zombie-Mär war auf dem PC nur mäßig erfolgreich.

GRAFIK ..... Ausreichend
Lieblose Konvertierung an der Schmerzgrenze.

SOUND ..... Gut
Spärliche, aber stimmungsvolle Kulisse.

STEUERUNG ..... Befriedigend
Unkompliziert, da äußerst simpel.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

65%
SPIELSPASS

	BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU	Pentium 166	Pentium II 300
RAM	32 MB RAM	64 MB RAM
CD-ROM	8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD	HD: 1 MB	HD: 570 MB

GRAFIK
- ✔ Software
- ✘ 3Dfx/Glide
- ✔ Direct 3D
- ✘ Open GL

SOUND
- ✘ EAX (SBLive!)
- ✘ Aureal 3D
- ✘ Dolby Surround

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... -
CDs pro Packung ..... -

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Nichts für Profis

Auf den vier größten Turnieren der Welt kämpfen Sie um den Grand Slam.

FAKTEN ■ ANBIETER **Cryo Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersb.**

AUF EINEN BLICK

- 4 Grand-Slam-Turniere
- 64 Spieler
- 4 Beläge (Teppich, Sand, Rasen, Hartplatz)
- Mehrspieler zu viert an einem PC
- Enzyklopädie und Quiz zu den French Open



ANFÄNGERFEHLER Auch bei den American Open spielt der Gegner grottenschlecht. Mitten im Feld bleibt er stehen und bestaunt unseren unerreichbaren Passierball.

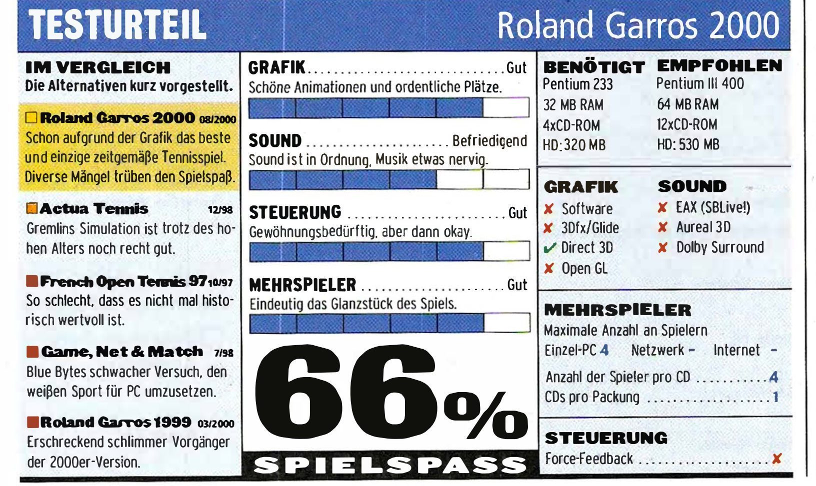
Pünktlich zu den French Open versucht Cryo, eine vernünftige Tennissimulation auf den Markt zu bringen. Gelingt ausgerechnet den Render-Adventure-Spezialisten, woran schon viele andere gescheitert sind?

Ja, denn in Ermangelung von Konkurrenz ist *Roland Garros 2000* die derzeit beste Tennissimulation. Besonders optisch überzeugt das Spiel. Die Animationen der Akteure sehen realistisch aus und auch die Plätze vermitteln durch Details wie die Anzeige für die Aufschlaggeschwindigkeit Tennis-Atmosphäre. Leider weist die Simulation einige Schwächen auf, die den Spielspaß deutlich trüben: So werden zum Beispiel Bälle auf der Linie konsequent als Fehler gegeben und die Zuschauer applaudieren nicht bei Assen. Das größte Manko sind allerdings die Computergegner, die selbst im höchsten von drei Schwierigkeitsgraden wie Anfänger spielen. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung: Mit einer Taste bestimmen Sie die Länge des Balls, während die Pfeiltasten Richtung und Art des Schlages festlegen. Im Mehrspielermodus kommt mit gleichwertigen Gegnern der größte Spielspaß auf.

Florian Stangl

AUF DER CD-ROM!
Auf unserer Cover-CD finden Sie eine Demo zum Spiel!

Ordentliche Tennissimulation mit ansehnlicher Grafik, aber leider einigen überflüssigen Schwachpunkten.



TESTURTEIL Roland Garros 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Roland Garros 2000** 08/2000 – Schon aufgrund der Grafik das beste und einzige zeitgemäße Tennisspiel. Diverse Mängel trüben den Spielspaß.
- **Actua Tennis** 12/98 – Gremlins Simulation ist trotz des hohen Alters noch recht gut.
- **French Open Tennis 97** 10/97 – So schlecht, dass es nicht mal historisch wertvoll ist.
- **Game, Net & Match** 7/98 – Blue Bytes schwacher Versuch, den weißen Sport für PC umzusetzen.
- **Roland Garros 1999** 03/2000 – Erschreckend schlimmer Vorgänger der 2000er-Version.

GRAFIK .... Gut
Schöne Animationen und ordentliche Plätze.

SOUND .... Befriedigend
Sound ist in Ordnung, Musik etwas nervig.

STEUERUNG .... Gut
Gewöhnungsbedürftig, aber dann okay.

MEHRSPIELER .... Gut
Eindeutig das Glanzstück des Spiels.

66% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 320 MB	HD: 530 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

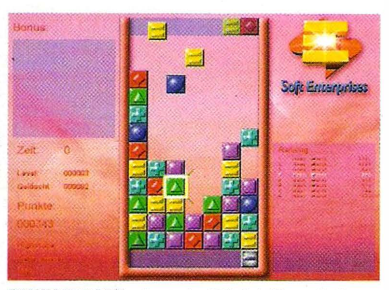
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 4
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Puzzle Trouble

■ GENRE **Denkspiel** ■ ENTWICKLER **Soft Enterprises** ■ ANBIETER **Blackstar** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



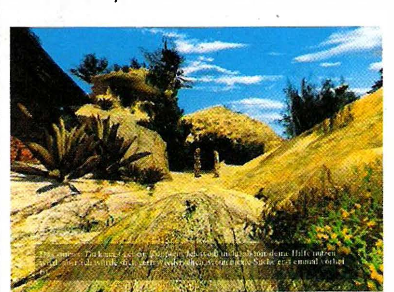
DENKAUFGABE Je mehr Würfel Sie auf einmal eliminieren, desto besser.

Puzzle Trouble sieht zwar wie ein *Tetris*-Klon aus, unterscheidet sich aber im Spielprinzip: Es regnet zwar auch permanent Bausteine, allerdings können Sie diese nicht steuern. Vielmehr eliminieren Sie gleichartige Farbquadrate, indem Sie mindestens drei davon horizontal oder vertikal nebeneinander schieben. Stapeln sich die Würfel bis ganz oben, haben Sie verloren und können Ihren Highscore an die Webseite des Spiels übermitteln, auf der die Besten angezeigt werden. Zudem ist es möglich, zu zweit an einem PC zu spielen. Wer also eine gemütliche Pausenzockerei mit mehr Anspruch als die *Moorhuhnjagd* sucht, wird mit *Puzzle Trouble* fündig. *(pm)*

SPIELSPASS 42%

Odyssee – Auf der Suche nach Odysseus

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **In Utero** ■ ANBIETER **Cryo Intera.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



URLAUBSSTIMMUNG Die 3D-Figuren bewegen sich vor gerenderten Hintergründen.

Als wackerer Held Heritias stapfen Sie in diesem Adventure durch antike Renderlandschaften. Ihre Aufgabe: Für Penelope sollen Sie deren Mann Odysseus finden, der nach der Schlacht um Troja verschwunden ist. Dort beginnt auch Ihre Reise, die Sie im weiteren Verlauf zu vielen anderen Schauplätzen der griechischen Mythologie führen wird. Informationen erhalten Sie in den meisten Fällen, indem Sie einfach alle Fragen der Dialogbox auf Ihr Gegenüber einprasseln lassen. Wie fast alle Cryo-Spiele überzeugt *Odyssee* zwar optisch, stellt aber erfahrene Adventure-Fans trotz interessanter Thematik mit wenig innovativen Standardrätseln vor keine allzu große Herausforderung. *(dk)*

SPIELSPASS 61%

Das große ricardo.de THE AUCTION CHANNEL & Game it! ENTERTAINMENT SOFTWARE AG Gewinnspiel

in Zusammenarbeit mit PC Games

Zusammen mit ricardo.de, dem größten Online-Auktionshaus Europas, und dem Spieleversand-Spezialisten www.gameit.de verlosen wir aufregende Preise. Bei ricardo.de finden alle Spielefans rund um die Uhr ein Riesenangebot brandheißer Produkte. Und nicht nur das: Sie können auch selbst Spiele und Produkte aller Art versteigern.

Um einen der Preise schon bald in den Händen halten zu können, müssen Sie nur folgende Frage richtig beantworten:

Wie viele verschiedene Auktionskanäle bietet ricardo.de an?

Rufen Sie uns unter 0190 - 59 58 59* an und geben Sie uns die Lösung einfach und bequem durch. Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Kennwort: ricardo.de, Roonstraße 21
90429 Nürnberg

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie 1,21 Mark pro Minute. Teilnahmeschluss ist der 31.07.2000. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von ricardo.de sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden.

1. PREIS

Die Preise:



2. PREIS



■ VOLLES ROHR BERGAB Nicht nur die Alpenstrecken erfordern scharfes Kurvenkratzen: Need for Speed: Porsche bricht auch hier sämtliche Serienrekorde.

Nicht zu bremsen

Der Motor heult auf, die Reifen quietschen lautstark – und los geht's, mit 180 Sachen einen steilen Berg im französischen Bergmassiv hinauf, die Verfolger dicht im Nacken. Um so etwas zu erleben, muss man kein 280-PS-Monster sein Eigen nennen: Die bislang fünf Titel der Rennspielserie Need for Speed sorgen bei Millionen von Autonarren für belebende Adrenalinstöße.

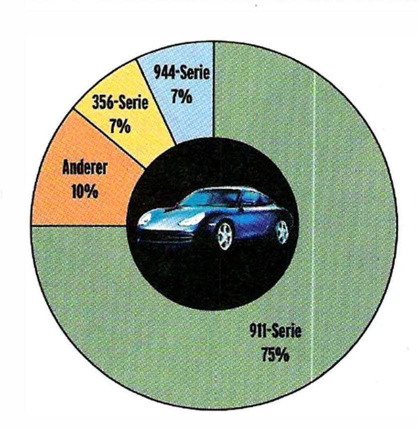
Mit dem Porsche 356 fing alles an: Ein kleines schwäbisches Unternehmen produzierte eine Reihe schneller und vor allem äußerst schicker Flitzer für die Damen und Herren von Welt. Natürlich hatten die wenigsten Bewohner des kriegsversehrten Europa im Jahre 1948 genügend Geld, um sich einen derart teuren Wagen leisten zu können. Doch bereits sechs Jahre später war das stromlinienförmige Modell Carrera nicht nur im Ausland ein Verkaufserfolg, sondern tummelte sich munter auf den Landstraßen zwischen Flensburg und Berchtesgaden – und natürlich auch auf den internationalen Rennstrecken. Besonders das legendäre Modell 911 machte den Namen Porsche zum Inbegriff von Geschwindigkeitsrausch, Eleganz und Wendigkeit.

Daher ist es nicht verwunderlich, dass Branchengigant Electronic Arts für eine vermutlich stattliche Summe die Lizenz des namhaften Autoherstellers erwarb, um den jüngsten Spross seiner Rennspielserie *Need for Speed* unter dem Porsche-Logo an den Start zu schicken. Andere Rennfahrzeughersteller zierten sich bislang, ihre

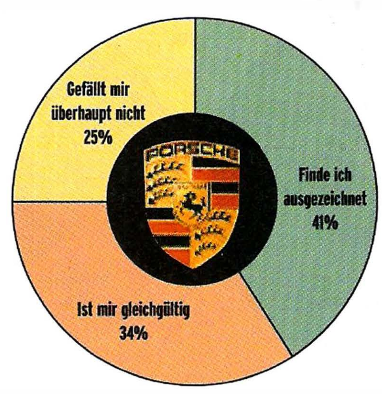
Ein bisschen Driver-Flair – und der Geschwindigkeitsrausch wäre perfekt: Leider dürfen Sie in Need for Speed: Porsche keine Verfolgungsjagden mehr veranstalten.

Wenn Ferdy das noch erleben könnte!

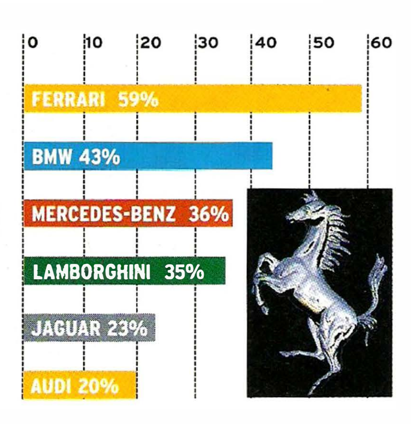
SPITZENLIZENZ Die nach Ferdinand Porsche benannte Nobelmarke ist ein solides Kaufargument.



Welches des Porsche-Modelle von Need for Speed 5 mögen Sie am liebsten?



Was halten Sie von dem Konzept, nur die Fahrzeuge eines Herstellers zu simulieren?



Welche Autohersteller wünschen Sie sich als Stars einer Fortsetzung? (mehrere Antworten möglich)

Modelle exklusiv über virtuelle Strecken eines PC-Rennspiels rasen zu lassen; doch wenn sich jetzt herausstellen sollte, dass seit Veröffentlichung des jüngsten *Need for Speed*-Titels die Porsche-Homepage Dauerbesuch erhält und begeisterte Computerspieler massenhaft Carrera-Coupés ordern, dann wird es vielleicht bald ein *Need for Speed: BMW* oder *Need for Speed: Lamborghini* geben. Unsere Leser würde dies sicherlich freuen, denn die nehmen EA die Beschränkung auf die Modelle eines einzigen Herstellers keineswegs übel, sondern freuen sich darüber, ausschließlich Porsche-Modelle aus rund 50 Jahren Firmengeschichte über die Piste jagen zu können.

Auf der Top-Ten-Piste der Verkaufscharts dreht *Need for Speed: Porsche* bereits seit mehreren Monaten seine Runden, und weder *Käfer Total* noch der *Urlaubsraser* konnten dort mehr als die Rücklichter des schnieken EA-Titels sehen. Gerechtfertigt wird dieser Erfolg nicht zuletzt durch die erheblichen Verbesserungen, die das Entwicklerteam seit dem dritten Teil vornahmen. Hatten Fans befürchtet, dass nach dem technisch etwas enttäuschenden vierten Teil ein weiterer Aufguss von *Need for Speed 3* folgen würde, sahen sie sich bald auf

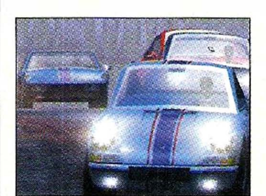
Gründliche Inspektion

Sind unsere Leser gaspedaldurchdrückende Rennschweine oder rücksichtsvolle Sonntagsfahrer? Unsere Bestandsaufnahme bringt Licht ins Dunkel.

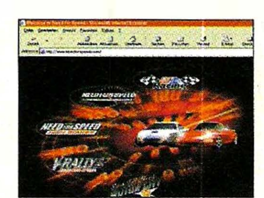


■ MARKENTREU Fast die Hälfte aller Leser möchte Porsche – und nur Porsche. Ein Viertel möchte gern Wagen anderer Marken.

Der typische Need for Speed: Porsche-Fahrer ...



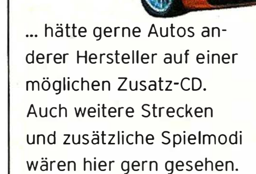
... hält die Grafik und das Fahrmodell für die spektakulärste Neuerung seit dem minder innovativen Vorgänger *Need for Speed 4*.



... besucht regelmäßig die offizielle Homepage unter www.needforspeed.com. Für die Hälfte aller Spieler ist dies die erste Anlaufstelle.

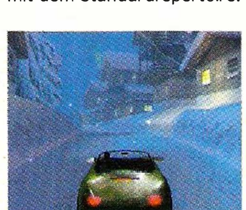


... lädt sich die von EA im Internet zur Verfügung gestellten Fahrzeuge runter. Bloß 20% begnügen sich mit dem Standardrepertoire.

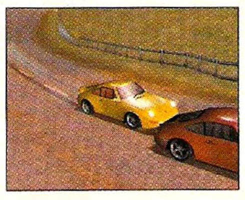


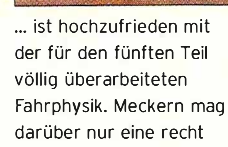
... hätte gerne Autos anderer Hersteller auf einer möglichen Zusatz-CD. Auch weitere Strecken und zusätzliche Spielmodi wären hier gern gesehen.

... giert nach einer Zusatz-CD. Darauf könnte bloß jeder siebte Spieler verzichten -der offizielle Nachfolger *Motor City* ist hingegen noch kein Thema.

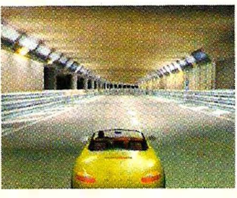


... brettert am liebsten durch heimische Gefilde. Besonders beliebt sind der Schwarzwald, die Alpen und natürlich die bundesdeutsche Autobahn.





... ist hochzufrieden mit der für den fünften Teil völlig überarbeiteten Fahrphysik. Meckern mag darüber nur eine recht kleine Minderheit.

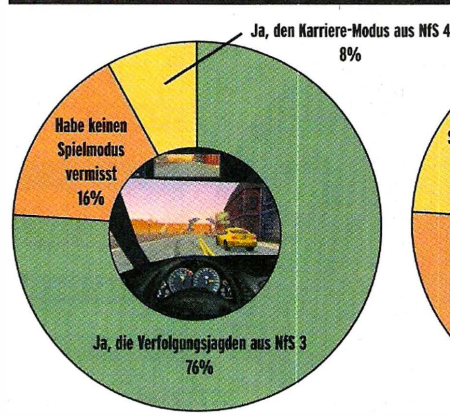


... liebt rasante Rennduelle im Netzwerk oder im Internet. Nur 40% aller Leser verzichten völlig auf die Optionen, die der Mehrspielermodus bietet.

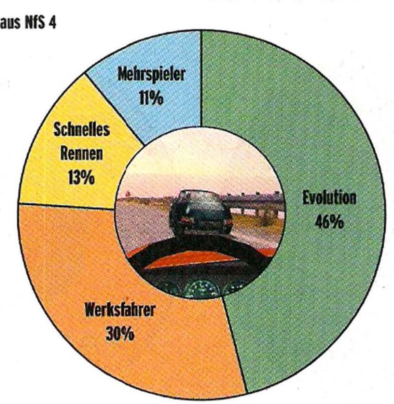
Need for Speed ist auch online an vorderster Spitze: Kein anderes Rennspiel läuft auf derart vielen Internetservern zwischen San Francisco und Sydney.

Reine Geschmackssache

QUAL DER WAHL Hier können Sie auf unterschiedliche Weise wild durch die Gegend brettern.



Haben Sie einige der Spielmodi aus vorherigen Teilen der Rennserie vermisst?



Welcher der verschiedenen Spielmodi von Need for Speed 5 gefällt Ihnen am besten?

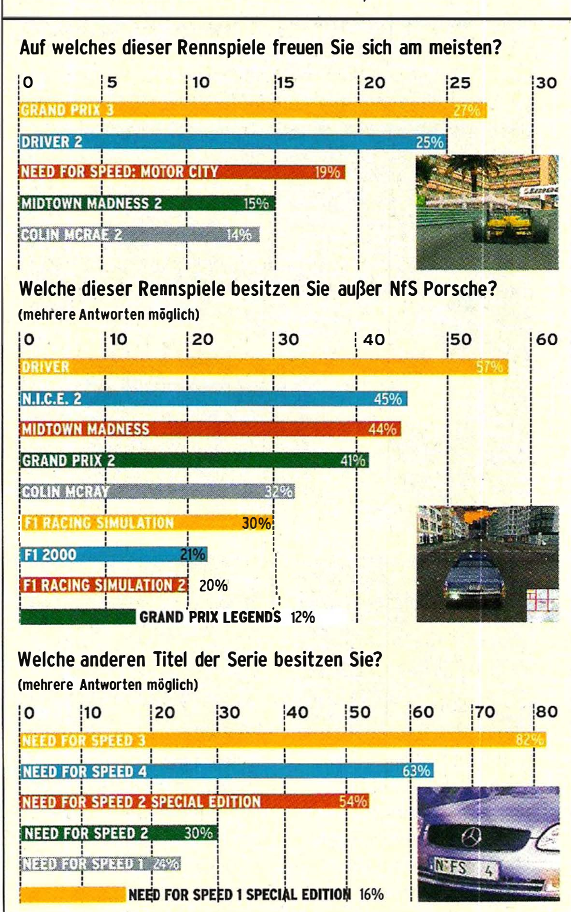
Ich spiele beide
35%
Einzelspieler
56%
Mehrspieler
9%

Bevorzugen Sie den Einzel- oder den Mehrspielermodus von Need for Speed 5?

angenehme Weise eines Besseren belehrt: Sowohl die grafische Darstellung von Landschaft, Fahrzeugen und Wettereffekten als auch das Fahrverhalten der Wagen wurden für den fünften Teil derart auf Vordermann getrimmt, dass der EA-Titel mit Glanz und Gloria an die Spitze des Rennspielgenres aufrücken konnte. Bislang konnte jeder Teil der *Need for Speed*-Serie im Vorderfeld der Verkaufscharts mitfahren. Der erste Titel ging im Herbst 1995 unter diesem Namen an den Start und bot zwar einen ähnlich unsexy Anblick wie ein Kratzer im 911er-Lack, dennoch vermochten Streckendesign und Spielprinzip unzählige Rennspielfans zu begeistern. Der zweite Teil, im Frühjahr 1997 immerhin kommerziell ein fetter Erfolg, hatte spielerisch gegen das innovative *Have a N.I.C.E Day* keine Chance – und wurde dafür in der Fachpresse mit Wertungen abgestraft, die gerade einmal das niedrige Niveau der *Test Drive*-Titel erreichten. Im Gegensatz zu dieser ebenfalls in die Jahre gekommenen Rennspielserie von Anbieter Accolade gelang es den EA-Entwicklern jedoch, mit dem dritten Teil aufzutrumpfen: Selbst das hochgelobte *Colin McRae Rally* musste sich gegen *Need for Speed: Hot Pursuit* geschlagen geben, das in der Gunst von Spielern und Spieletestern ganz nach oben fahren konnte. Der letztjährige, vierte Teil wies jedoch nur geringfügige Verbesserungen auf, so dass man sich in Anbetracht der hohen Qualität des aktuellen Porsche-Rasers fragen muss, ob sich die Entwickler nur bei jedem zweiten Serienteil die Mühe machen, den Motor ihrer Serie ordentlich zu frisieren. Das mag erklären, warum zwei von fünf Lesern im Bezug auf den sechsten Teil skeptisch sind und ihre Vorfreude lieber in ein mögliches Add-On zu

Viele bunte Raser

Die Konkurrenz auf der Straße ist groß. Zahlreiche andere Renntitel buhlen um die Gunst der Spieler.





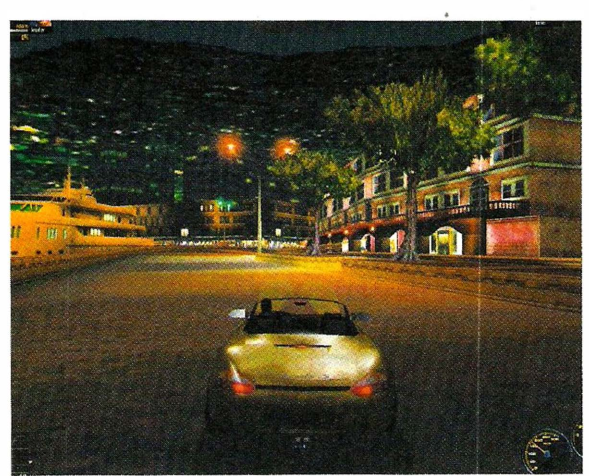
BESTES PFERD IM STALL Der Anbieter Electronic Arts ist stolz auf die im eigenen Haus entwickelten Renntitel; sonst ist EA besonders für die Titel seines Studios Westwood bekannt.

■ SPAZIERFAHRT Auf den Strecken der Côte d'Azur möchte man am liebsten die Geschwindigkeit drosseln, um die herrliche Landschaft genießen zu können.

Die Serie ist im wahrsten Sinne des Wortes ein absoluter Renner. Fans lechzen bereits nach dem nächsten Teil.

Need for Speed: Porsche investieren. Wenn es jedoch darum geht, den Lizenzpartner für das kommende Projekt festzulegen, haben die meisten Spieler ganz konkrete Wünsche. Ganz oben auf der Liste steht Ferrari, gefolgt von BMW und Mercedes Benz. Obwohl Opel- und Volkswagen-Modelle im wirklichen Leben weitaus häufiger anzutreffen sind als Lamborghinis und Jaguar-Coupés, fährt der echte Rennspielfreund auf seinem PC doch lieber die schnellen – und sündhaft teuren – Schüsseln durch den Straßenschlamm. Schließlich dürfte es in der Regel eine ganze Weile dauern, bis sich der Durchschnittsleser – und natürlich auch der Spieleredakteur – einen brandneuen Porsche Turbo leisten kann: Um die 250.000 Mark kostet ein solches Spielzeug – ohne Extras, versteht sich. Hat der Porsche-Fan dann endlich genügend Kohle auf seinem Sparkonto angesammelt, dann veröffentlicht EA gewiss den 16. Teil der Serie, der das Fahrgefühl tatsächlich 1:1 simuliert und damit die Anschaffung einer spritfressenden Superschüssel endgültig überflüssig macht. Erst einmal dürfen aber alle zufrieden sein und sich weiterhin Modelle von der *Need for Speed*- Homepage (www.needforspeed.com) herunterladen, um sich den Spaß am stilvollen Rasen zumindest für diesen Sommer zu bewahren.

Peter Kusenberg



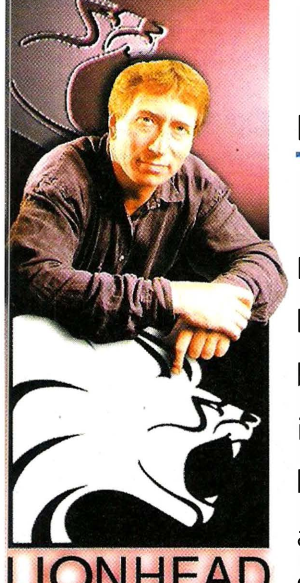
FAHRT INS VERDERBEN Die Stadt der Ausschweifung verlockt zu einer Stippvisite: Was ist schöner als Monte Carlo bei Nacht?

Welche Klasse fahren Sie?

Nur mit der richtigen Hardware macht Spielen wirklich Spaß. Doch gute Grafikkarten haben ihren Preis.

Kaum haben Sie Ihren PC ins Herz geschlossen, da erscheint ein Shooter, den Sie unbedingt spielen wollen, aber wegen des betagten Prozessors Ihres Lieblings nicht spielen können. Was also tun? Auf ein Tête-à- tête mit der Heldin aus *Heavy Metal F.A.K.K. 2* verzichten – oder einen neuen, 800-hertzigen Superduperrechner mit Tausend-Marks-Grafikkarte in die Arme schließen? In unserer nächsten Umfrage wollen wir von Ihnen wissen, wie häufig Sie aufrüsten, wie Ihr derzeitiges System bestückt ist und welche Leistungen Sie von Ihrem nächsten PC erwarten. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie sowohl auf unserer Heft-CD als auch unter www.pcgames.de.

■ VIERRADANTRIEB Die turboschnelle Voodoo 5 6000 benötigt einen eigenen Stromanschluss – und kostet fast so viel wie ein kompletter ALDI-PC.



Nach fast drei Jahren Entwicklungsdauer ist die erste spielbare Version von Black & White in Sicht. In den letzten Wochen haben wir rund um die Uhr gearbeitet, um endlich das Alpha-Stadium zu erreichen.

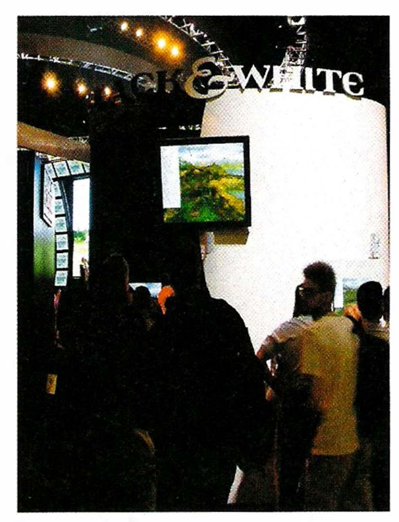
Das Ende naht

Während der Entwicklung eines Spiels gibt es drei kritische Zeitpunkte, an denen ein Spiel scheitern kann: Alpha, Beta und Final. Generell kann man sagen, dass eine Alpha-Version bereits den kompletten Programmcode enthält. Es werden keine neuen Spielideen mehr aufgenommen und mindestens ein Level ist vom Anfang bis zum Ende spielbar. „Unwichtige" Teile wie beispielsweise Intro-Videos oder Sprachausgabe sind noch nicht enthalten, dafür aber jede Menge Programmfehler.

Der Hersteller erhält die Alpha-Version zur Genehmigung. Bei Gefallen wird dem Entwicklerteam meist eine nennenswerte Summe auf sein Konto überwiesen – weshalb die Prüfung stets sehr sorgfältig ausfällt. Und selbst wenn alles klargeht, erhalten die Programmierer eine lange Liste von Änderungswünschen.

Die Beta-Version muss all diese Änderungen sowie die fehlenden Extras der Alpha-Version enthalten. Der Hersteller lässt das nun eigentlich fertige Spiel von ganzen Testerhorden auf Fehler untersuchen. Alles, was ein Bug ist oder auch nur einer sein könnte, wird in allen Einzelheiten beschrieben und den Entwicklern mitgeteilt. Sobald eine Version existiert, die über Stunden hinweg völlig stabil läuft, hat man die finale Version, die so genannte „Gold-Master".

Kurz vor dem Alpha-Termin treten grundsätzlich Probleme auf, an die man vorher nie gedacht hätte. So traf vor einigen Wochen Shin Kanaoya von Electronic Arts Japan ein, um mit uns die japanische Version von *Black & White* zu besprechen. Die Alphabete europäischer Sprachen bestehen aus 26 Buchstaben, selbst mit allen Sonderzeichen und Umlauten überschreitet man nie die Grenze von 256 Zeichen, die ein einzelnes Byte beschreiben kann. Orientalische Sprachen sind leider anders: Im Japanischen gibt es beispielsweise drei verschiedene Alphabete, eines davon nennt sich Kanji. Diese Mischung aus Wort- und Silbenzeichen hat 20.000 verschiedene Symbole, zu deren Darstellung jeweils zwei Bytes benötigt werden. Also waren wir gezwungen, große Teile des Programms umzuschreiben, um eine Übersetzung ins Japanische zu ermöglichen.



DEMONSTRATION Am E3-Stand wurde Black & White der Öffentlichkeit gezeigt.

Mehr Kopfzerbrechen bereitet uns aber die eigentliche Übersetzung. So nennen wir das Wesen, das der Spieler aufzieht und das ein wichtiger Teil von *Black & White* ist, schlicht und einfach „creature". Im Englischen ist dies ein sehr neutraler Begriff, der jedes Lebewesen außer dem Menschen umfasst. Die wörtliche Übersetzung ins Deutsche wäre „Kreatur" – allerdings ist dieser Begriff mit den Eigenschaften bedauernswert und unsympathisch belegt. „Geschöpf", „Wesen", „Tier" sind ebenfalls nicht so sachlich wie das englische Wort „creature".

Zu allem Überfluss wurden wir auch dieses Jahr wieder von der Messe E3 überrascht. Bislang hatten wir *Black & White* nur hinter verschlossenen Türen gezeigt, dieses Jahr präsentierten wir das Spiel der Öffentlichkeit. Die Reaktionen waren durchweg positiv und wir gewannen mehrere „Game of the Show"- und „Innovativstes Spiel 2000"-Awards. In einem überaus schmeichelhaften Presseartikel konnten wir sogar Folgendes finden: „*Black & White* lässt *Diablo 2* wie meine selbst geschriebene Basic-Version von *Pong* aussehen." Das war nicht nur schön zu lesen, sondern auch unfair gegenüber *Diablo 2* – und zudem enttäuschend, da das gesamte Lionhead-Team ungeduldig auf *Diablo 2* wartet.

Steve Jackson



▪ NACHARBEIT Shin Kanaoya erklärt die Eigenarten der japanischen Kanji-Schrift. Grafiker und Programmierer hören aufmerksam zu.

WAS IST ...?

- **AGP**
  Accelerated Graphics Port, schnelle Verbindung zwischen Chipsatz und Grafikkarte
- **DETONATOR**
  Standard-Treiber für alle Grafikchips von Nvidia ab Riva TNT

Höher, schneller, weiter

Machen Sie mehr aus Ihrem 3D-Beschleuniger! Mit unseren Tipps und Tricks rund um das Thema 3D-Grafikkarten können Sie vielleicht die drohende Aufrüstmaßnahme noch einmal hinauszögern. Oder beim Kampf um das letzte Bild pro Sekunde als strahlender Sieger hervorgehen.

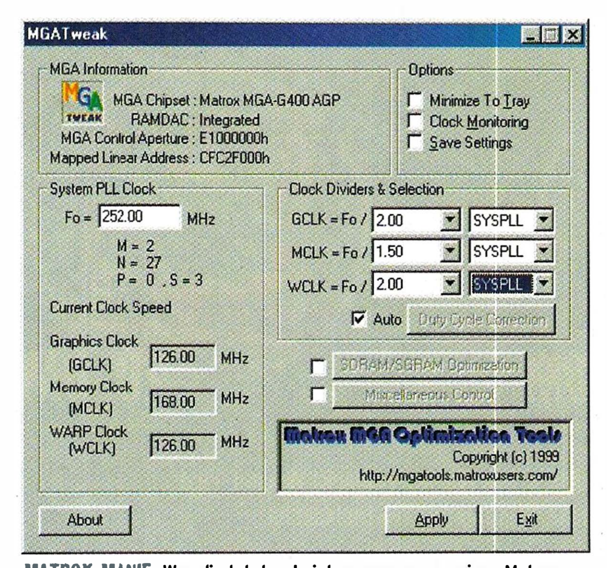


AUGENWEIDE Wer solche Bilder von Vampire genießen will, braucht ein optimal konfiguriertes und ausgereiztes Grafiksystem.

Matrox nachgezündet

So entlocken Sie Ihren G200-/G400-Karten mehr Leistung.

Matrox bietet in den Optionsmenüs seiner 3D-Beschleuniger traditionell wenig Optimierungsmöglichkeiten an. Abhilfe schafft hier MGA Tweak (neueste Version 1.20), das Sie entweder auf der Heft-CD oder auf www. matroxusers.com finden. Unterstützt wird die komplette Chip-Bandbreite von Matrox, also von den alten Millenniums bis hin zum G400 MAX. Sie können an den Taktfrequenzen von Chip und Speicher drehen und die Synchronisation mit dem Monitor ausstellen. Mutige Anwender wagen sich sogar an die Optimierungen des Grafikspeichers, um durch die Verkürzung von Abfragezeiten noch das eine oder andere Bild pro Sekunde an Leistung herauszukitzeln. Eine beigepackte PDF-Datei erklärt geduldig alle Installationsschritte, mögliche Hürden und die einzelnen Tuning-Optionen. Wer keine tief greifenden Änderungen an seiner Matrox-Karte vornehmen will, kann auch auf das altbewährte PowerStrip zurückgreifen (siehe Heft-CD). Damit lässt sich zumindest die Abstimmung zwischen Grafikkarte und Monitor optimieren. *(tba)*

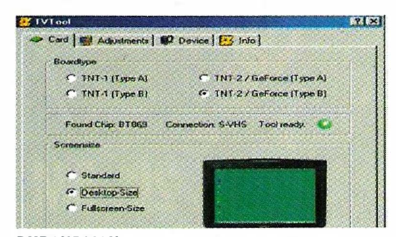


MATROX-MANIE Wer die letzten Leistungsreserven seiner Matrox-Karte mobilisieren will, sollte sich MGA Tweak installieren.

TV Total

Optimale Fernsehwiedergabe

Wer kennt das Problem nicht? DVD in das PC-Laufwerk geschoben, Wiedergabe gedrückt und den Fernseher aktiviert. Und statt Kinoerlebnis kommt der Frust, weil wegen „Overscan" nur ein Teil des Kinostreifens dargestellt wird. Abhilfe schafft das TV Tool (home.wtal.de/electronic/index.htm). Voraussetzung: Die Karte muss einen TV-Ausgang mit Booktree-Chip BT868/869 haben. *(tba)*



DURCHBLICK Mit dem TV Tool optimieren Sie das DVD-Erlebnis auf dem Fernseher.

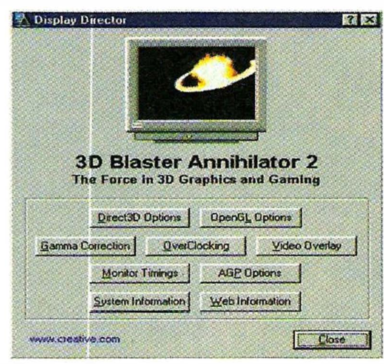


Creative-Mehrwert

Brandneue Treiber für den anspruchsvollen Spieler

Neben seiner offiziellen Supportschiene fährt Creative auch eine zweite, die sich an den leistungshungrigen Spieler richtet. Unter www.americas.creative.com/graphics/fasttrax finden sich die neuesten Treiber der Fast-Trax-Reihe, auf der Heft-CD ist die Version mit Detonator 5.30. Fast-Trax läuft nur mit Creative-Karten und verlangt einen gültigen Treiber als Grundlage. Mehr Einstelloptionen sind der Lohn für diese Mühe. So kann der Anwender an den AGP-Optionen drehen und übertakten. *(tba)*

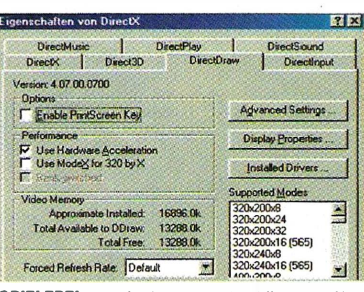
TAKTVOLL Die Fast-Trax-Treiber haben dieses nette Overclocking-Menü im Handgepäck.



NAVIGATOR Im Hauptmenü des Display Directors verzweigen sich alle Unterbereiche.

DirectX intim

Mehr Einstelloptionen



SPIELEREI Versierte Anwender können mit dem DirectX-Tool viele Einstellungen ändern.

Wer gesteigertes Interesse am Innenleben von DirectX hat, sollte sich das Kontrollpanel von der Heft-CD installieren. Dazu wird die Datei directx.cpl in den Windows-System-Ordner kopiert. An die erweiterten Menüs sollten sich jedoch nur erfahrene Anwender wagen, da sie gravierende Auswirkungen auf die einzelnen DirectX-Komponenten haben. *(tba)*

WAS IST ...?

- **DIRECT3D** Bekannte und allseits unterstützte Grafikschnittstelle von Microsoft
- **MINIPORT-TREIBER** Treiber, um AGP auf Rechnern ohne Intel-Chipsatz zu aktivieren

Chipsätze im Dornröschenschlaf

Warum VIA- und Ali-User oft 20 bis 30 Prozent ihrer Grafikleistung verschenken.

Mittlerweile gehören Mainbords mit VIA- und Ali-Chipsätzen nicht mehr zu den Außenseitern, wenn es um Leistung und Stabilität geht. So verwundert es umso mehr, dass Windows 98 Second Edition den AGP-Port bei diesen Mainbords nur mit einem Standardtreiber unterstützt. Ist dies der Fall, spricht Windows die AGP-Grafikkarten nur im PCI-Modus an, Gleiches gilt übrigens auch für den AMD-Chipsatz. Somit werden leichtfertig 20 bis 30 Prozent an Performance verschenkt. Nicht selten sitzt der stolze Besitzer eines Via- oder Ali-Systems vor seinem Computer und wundert sich, dass gleichwertige Intel-Systeme deutlich bessere Ergebnisse erzielen. Das nötige Tool zur Leistungsentfaltung steht zum freien Download auf den Webpages der Hersteller (Via 4.03, AMD 4.61 und Ali 1.65) oder befindet sich auf unserer Heft-CD. Wenn Sie schon mal dabei sind, die passenden Treiber für Ihr System nachzureichen, sollten Sie das IRQ- und das EIDE-Update gleich mitinstallieren. Sie sollten sich aber mehrmals vergewissern, dass die Updates zu Ihrem Chipsatz passen, sonst wird Ihr System im schlimmsten Fall in das virtuelle Nirwana eintreten. Wichtig bei der ganzen Prozedur ist, dass die Grafikkartentreiber vorher deinstalliert und durch den Standard-VGA-Treiber ersetzt werden. Nach der erfolgreichen Installation der neuen Treiber ist ein Neustart unerlässlich. Prüfen Sie, ob Ihr Grafikkartenhersteller neue Treiber für Ihre Karte anbietet, und installieren Sie die Grafikkarte neu. Nach erneutem Booten sollten die Monitoreinstellungen geprüft werden. *(tba)*



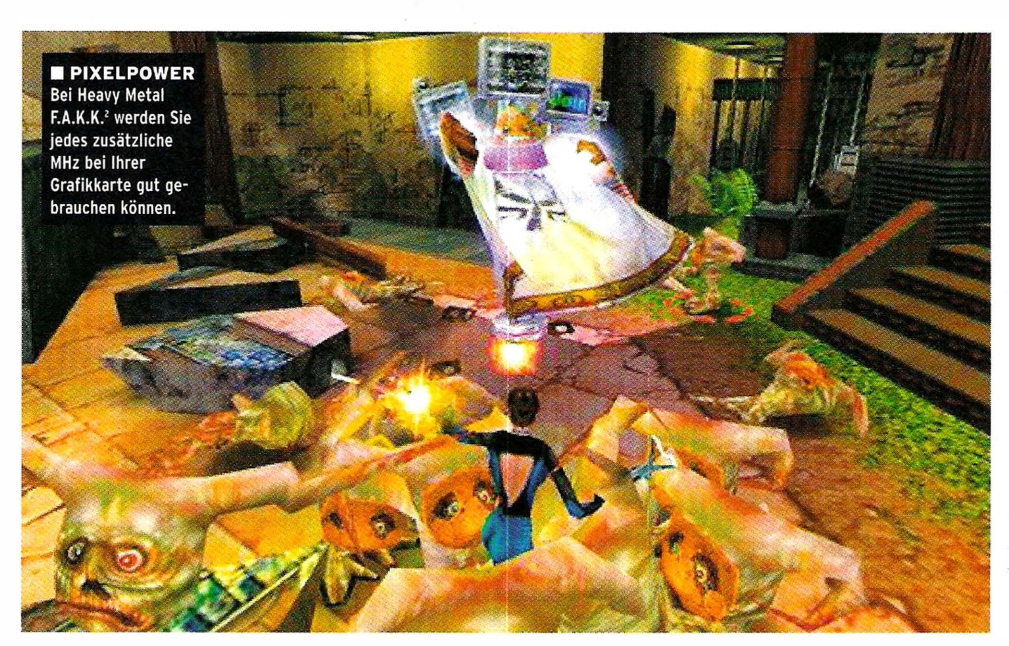
VOLLER ERFOLG Diese Meldung beweist, dass der AGP-Treiber Ihres Mainboards mit AMD750-Chipsatz korrekt installiert wurde.



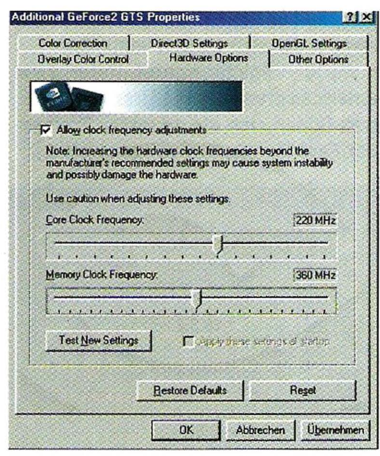
NEED FOR SPEED Der richtige AGP-Treiber für das Motherboard ist für rechenaufwendige Spiele wie X-COM: Alliance ein Muss. Vor allem die sehr beliebten VIA-Motherboards für Athlon und Pentium III sind hier extrem anfällig.

Detonator, die zweite Ausgabe

Nvidia veröffentlicht einen endgültigen Referenztreiber aus der 5er-Reihe für alle TNT- und GeForce-Besitzer.



■ PIXELPOWER Bei Heavy Metal F.A.K.K.² werden Sie jedes zusätzliche MHz bei Ihrer Grafikkarte gut gebrauchen können.



MEHR LEISTUNG Die neuen Menüs des Detonator erlauben kontrolliertes Übertakten.



WAS IST ...?

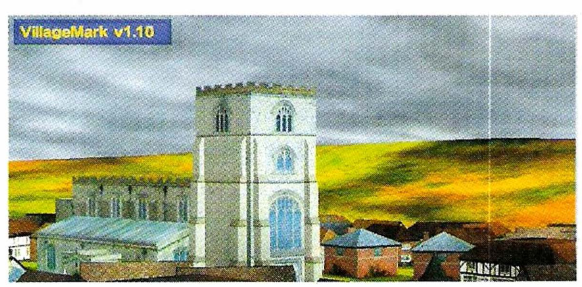
- **OPENGL** Vom Betriebssystem unabhängige 3D-Schnittstelle
- **POWERSTRIP** Umfangreiches Utility zum Grafikkarten-Tuning

Schon seit Wochen schwirrten Betatreiber des Detonators, also des Referenztreibers für alle Nvidia-Chipsätze, durch das Internet. Nun hat sich Nvidia dazu aufgerafft, den Detonator II auf die Webseite zu stellen (www.nvidia.com). Er basiert auf der Treiberversion 5.22, liegt also etwas höher als die Version, welche die Grafikkartenhersteller ihren brandneuen GeForce-Karten beilegen (5.16). Wie schon bei den letzten Referenztreibern der 3er-Serie muss man auch beim Detonator II einen Trick anwenden, um erweiterte Menüeinstellungen freischalten zu können. Auf der Heft-CD finden Sie hierzu eine Datei („Detonator Coolbits"), die den dazu notwendigen Eintrag in der Registrierungsdatei von Windows setzt. Ein Doppelklick genügt zur Installation. Alternativ können Sie sich auch durch die Registrierung hangeln und von Hand den Wert setzen (siehe PCG 4/2000, Seite 172). Nun stehen Ihnen ein schickes Overclocking-Menü sowie die Einstellungen für die vertikale Synchronisation zur freien Verfügung. Sie können natürlich auch die brandneue PowerStrip-Version (2.69) für diesen Zweck verwenden. Wer ein Motherboard mit VIA-Chipsatz (KX133, 133A) besitzt und den AGP4X-Modus aktivieren will, sollte bei www.tweak3d.net/faq vorbeischauen. Probleme machen GeForce-1/-2-Boards bei einigen Hauptplatinen durch die Nvidia-eigene AGP-Implementierung. Hier hilft das Herunterschalten auf den 1X-Modus bzw. das Ausschalten von „Fast Writes" (sofern vom Motherboard unterstützt). *(tba)*

Dorftest

PowerVR VillageMark

Viel Grafikleistung geht durch das Überzeichnen von Flächen verloren, die hinter dem sichtbaren Vordergrund einer 3D-Szene liegen. Der Kyro-Chip arbeitet da deutlich effizienter. Der VillageMark vom Kyro-Hersteller bringt jede andere Grafikkarte an ihr Leistungsmaximum. *(al)*



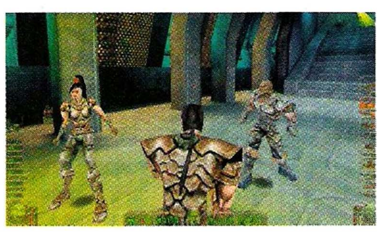
HINTERGRUND Viele Häuser hintereinander sind der Füllrate Tod. Prüfen Sie mit dem VillageMark, wie fit Ihre Karte hier ist.

OpenGL im Griff

So schalten Sie zwischen zwei OpenGL-Grafikkarten um.

Ein bekanntes Bild: Sie haben eine TNT(2)-Grafikkarte und einen Add-On-Beschleuniger auf Voodoo2-Basis in Ihrem Spielerechner. Nun wollen Sie ein OpenGL-Spiel wie *Daikatana*, *Soldier of Fortune* oder *MDK2* anwerfen. Was passiert? Entweder wird Ihre Voodoo2 überhaupt nicht erkannt oder das Programm schnappt sich relativ willkürlich eine der beiden Karten. Nun können Sie manuell mit viel Aufwand bestimmte Dateien hin- und herkopieren, um die gewünschte Karte an den Start zu bekommen. Oder Sie starten unser OpenGL-Tool auf der Heft-CD und wählen einfach den Beschleuniger aus. Dann werden die erforderlichen Dateien problemlos für Sie in das richtige Verzeichnis geschoben. *(tba)*

WECHSELFIEBER Wer zwei OpenGL-Grafikkarten hat, wird unser Tool zu schätzen wissen.



VOODOO-BUG Eine Voodoo2 bekommen Sie bei Daikatana durch unser Tool zum Laufen.

Savage-Kosmetik

So laufen Karten mit Savage-Chipsatz schneller.

So manchen Savage-Besitzer dürfte es schmerzen, dass S3 sein Mainstream-Grafikkartengeschäft ausgelagert hat. Damit ist ein guter Treibersupport für die aktuellen Beschleuniger zumindest infrage gestellt. Zum Glück gibt es zahlreiche Webseiten, die sich dieses Problems annehmen. Besonders hervorzuheben sind sdn.fgn.com und www. s3planet.force9. co.uk. Das bekannteste Tuning-Utility für S3-Karten ist S3Tweak und liegt mittlerweile in der Version 1.09a vor. Es erlaubt Grafikeinstellungen, die weit über dem liegen, was die Standardtreiber ermöglichen. Unterstützt werden Savage-3D-, Savage-4- und Savage-2000-basierte Karten. Vertikale Synchronisation, Texturkompression, Z-Buffer-Tiefe und Texturfilterung können per Mausklick eingestellt werden. *(tba)*

■ MEHRWERT Mit S3Tweak holen Sie deutlich mehr Leistung aus Ihrer Savage-Karte.

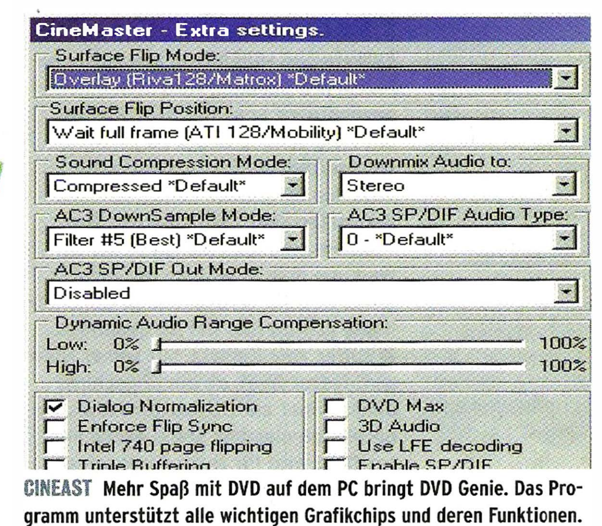


Filmgenie

DVD-Player aufbohren



Ein alter Bekannter auf unserer CD ist das Utility DVD Genie. Es erlaubt die Freischaltung zahlreicher verborgener Leistungsmerkmale in DVD-Abspielern für den PC und die Umgehung des Regionalcodes, der das Abspielen von US-Filmen auf europäischen Rechnern erschwert. Wer DVD auf dem PC abspielt, braucht diesen kleinen Helfer. *(al)*

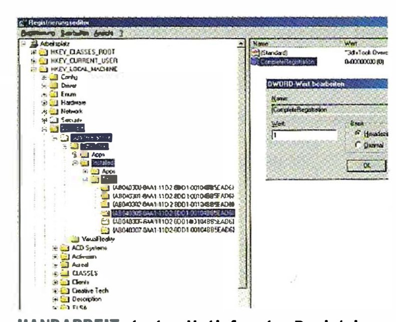


CINEAST Mehr Spaß mit DVD auf dem PC bringt DVD Genie. Das Programm unterstützt alle wichtigen Grafikchips und deren Funktionen.

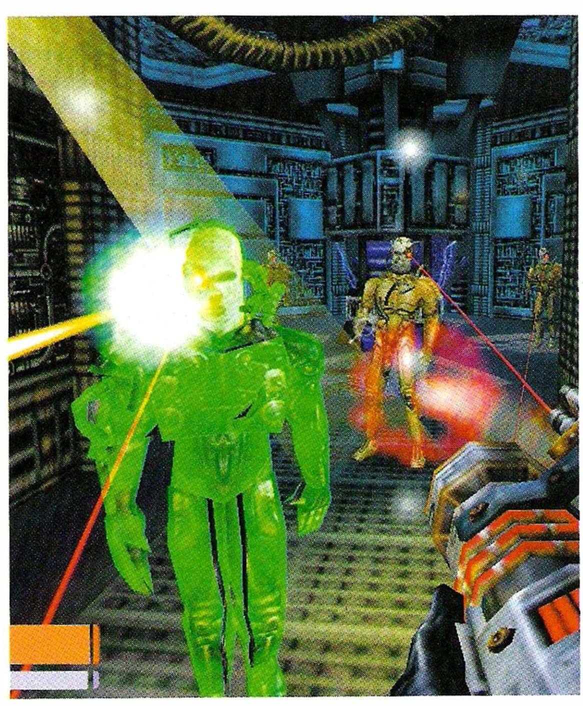
Voodoomagie für Leistungshungrige

Wichtige Tuning-Tipps für Voodoo3, Voodoo4 und Voodoo5

Wer sich eine der ersten V5-Karten gekauft hat, wird angesichts der Tuning-Optionen im Treiber enttäuscht sein. Doch bevor Sie verzweifeln: Es gibt Möglichkeiten, an die Menüs für die Synchronisation mit dem Monitor und für das Übertakten heranzukommen. Sowohl PowerStrip als auch das 3dfx Tool auf der Heft-CD bescheren Ihnen Zugriff auf die elementaren Tuning-Optionen. Notfalls können Sie auch von Hand eingreifen, um das gewünschte Ergebnis zu erreichen. Starten Sie „Regedit" („Start" - „Ausführen" - Regedit.exe") und klicken Sie sich wie im Bild beschrieben zum vierten Punkt unter „Tools" vor. Ein Doppelklick auf „Complete Registration", schnell aus der Null eine Eins gemacht und neu gebootet - schon finden Sie in den Eigenschaften der Anzeige ein zusätzliches Menü. Mutige V3-Besitzer können auch die endgültigen Voodoo5-Treiber von der Heft-CD installieren. 3dfx arbeitet mit Hochdruck daran, ein Treibermodell für V3 bis V5 ähnlich dem des Detonator von Nvidia auf die Beine zu stellen. Noch gibt es ihn nicht offiziell, aber mit einem Trick geht es heute schon. Entpacken Sie alle Dateien des V5-Treiberpaketes in ein Verzeichnis (rechter Mausklick auf „v5-w9x-all-1.00.01.exe" und dann „Öffnen mit WinZip"). Dann gehen Sie in den Gerätemanager („Systemsteuerung" - „System"), doppelklicken auf die V3 und gehen dann unter „Treiber" auf „Treiber aktualisieren". Anschließend verweisen Sie auf das Verzeichnis, booten neu und installieren die 3dfx Tools hinterher („setup. exe"). Bitte auf eigene Gefahr ausprobieren! *(tba)*



HANDARBEIT In den Untiefen der Registrierungsdatei versteckt sich der Tuningschalter.



HARDWAREFRESSER ST: Voyager - Elite Force giert dank Q3-Engine nach jedem MHz zusätzlicher Taktfrequenz bei der Voodoo5.

Alternative 3D-Energie

Der Fliesenleger unter den 3D-Karten ist zurück und will die anderen 3D-Pixel-Protzer auf die Matte legen.

FAKTEN ■ PRODUKT **Kyro 3D** ■ KATEGORIE **Grafikchip** ■ HERSTELLER **STM** ■ PREIS **n.n.b.** ■ TERMIN **Sevmber**

QUICKIE

Hat der Kyro-Chip eine Vorgeschichte oder kommt er aus dem Nichts?
Der Kyro 3D basiert auf der bekannten PowerVR-Technologie, diesmal in der Serie 3.

Was war denn mit der PowerVR-2-Serie?
VideoLogic hatte sich vorrangig den Spielautomaten gewidmet, als die PC-Karte fertig war, hatte die 3D-Karawane sich schon weiterbewegt.

Warum macht sonst keiner Kachel-Rendering, wenn es so toll ist?
Das „Tile based rendering" ist patentiert und 3D-Chip-Hersteller hassen es, Lizenzgebühren zu bezahlen.

Während alle anderen 3D-Karten mit Füllrate nur so um sich schmeißen, wählt der Kyro einen Sparkurs, um seine Pixel Gewinn bringender zu investieren. Wie? Das erfahren Sie hier.

Moderne Grafikkarten sind wahre Pixel-Kanonen. Eine immense Füllrate von Hunderten von Millionen Pixeln pro Sekunde wird in den hochgezüchteten Speicher geschrieben, um viele schöne Bilder zu zeichnen. Weniger bekannt ist die Tatsache, dass der 3D-Ansatz von Nvidia und Konsorten sehr ineffizient ist. Das Problem sind die Flächen in der 3D-Welt, die man eigentlich gar nicht sieht, weil sie verdeckt sind. Üblicherweise kommt hier der so genannte Z-Buffer zum Einsatz. Mit seiner Hilfe wird festgestellt, ob ein Bildschirmpunkt näher am Betrachter ist als ein bereits an gleicher Stelle gezeichneter. Dort wird für jedes Pixel seine Distanz zum Betrachter festgehalten. War es weiter weg als das momentan in Arbeit befindliche, wird es schlicht übermalt. Das ist bei komplexen Szenen mit vielen Überlappungen aber sehr verschwenderisch. Ein Spiel wie *Unreal Tournament* zeichnet im Durchschnitt deshalb jeden einzelnen Bildpunkt drei Mal. Das erfordert eine Menge Datenverkehr vom und zum Speicher für die Lese- und Schreiboperationen. Reines Gift für die wertvolle Speicherbandbreite! Die PowerVR-Architektur hingegen arbeitet effizienter. Sie unterteilt den Bildschirm in so genannte „Tiles" (Kacheln), die im Chip intern komplett gezeichnet und dann erst in einem Rutsch in den Grafikspeicher geschrieben werden.



■ STROMAUFWÄRTS Der Kyro macht nichts so wie der Rest der 3D-Zunft. Langsamer Speicher, passive Kühlung, alternatives Rendering-Verfahren.

Anstelle eines Z-Buffers werden die Dreiecke in der zu zeichnenden Szene sortiert: Diejenigen, die verdeckt sind, werden erst gar nicht gezeichnet. Das erlaubt es dem PowerVR-Chip, mit einer Zeichengeschwindigkeit von 250 Mio. Pixel/s effektiv so viele Bilder zu zeichnen wie ein herkömmlicher 3D-Chip mit 750 Mio. Pixel/s – allerdings nur bei Szenen mit hoher Tiefenkomplexität. Freiluft-Arenen hebeln diesen Ansatz dagegen aus, dort siegen Chips, die auf den Z-Buffer setzen. Die einzige bisher angekündigte Kyro-Karte kommt von VideoLogic und wird 32 MB Speicher besitzen. Der Kostenpunkt liegt bei ca. 400 Mark – sehr preisaggressiv angesichts der jüngsten Hochpreis-Beschleuniger. Für die Leistungsspitze wird es aber wohl nicht reichen, denn Treiber sind bei PowerVR oft ein Schwachpunkt.

Armin Lenz



BEULENKARTE Der Kyro beherrscht das „Environment mapped bump mapping", das Matrox im G400/450 und Ati im Radeon 256 verbaut.

Einmarsch der Gladiatoren

Im Sperrfeuer der Leistungsmerkmale nimmt sich der Kyro noch eher bescheiden aus. Entscheidend ist letztlich aber, was auf dem Bildschirm ankommt.

	STM KYRO 3D	ATI RADEON 256	3DFX VSA-100	NVIDIA GEFORCE2
Chiptakt	125 MHz	200 MHz	166 MHz	200 MHz
Speichertakt	143 MHz SDR	200 MHz DDR	166 MHz SDR	166 MHz DDR
Multiprozessor	Nein	2 (MAXX)	2 bis 32	Nein
Geometriebeschleunigung	Nein	TLC	Nein	TLC
Render-Pipeline	2x1	2x3	2x1 / 1x2	4x2
Texel-Füllrate	250 MTexel	Je 1.200 MTexel	Je 166/333 MTexel	1.600 MTexel
Pixel-Füllrate	250 MPixel	Je 400 MPixel	Je 333/166 MPixel	800 MPixel
Antialiasing	Supersampling	Supersampling	Spatiales Jittering	Supersampling
Motion Blur	Ja	Ja	Ja	Nein
Bump Mapping	EMBM	EMBM, Dot3	Nein	Dot3

Mittendrin statt nur dabei

Sirocco Crossfire VideoLogic bringt Surroundsound für Stubenhocker.

Das Audio-Dreamteam: Soundblaster Live! und die Sirocco Crossfire.



Die schlechte Nachricht vorweg: 800 Mark sind fällig, wenn man die vier Satelliten plus Subwoofer und den externen Verstärker im Raum verteilen will. Doch dafür kann das Surroundsystem mit einer Ausstattung und Klangqualität aufwarten, welche die Konkurrenz ein Stück weit hinter sich lässt. Gleich drei Audioeingänge bietet der Verstärker. Zwei davon für Standard-Analogsignale, der Dritte im Bund übernimmt die digitale Welt. Bass, Lautstärke und deren Verteilung auf vorne und hinten lassen sich direkt am Verstärker einstellen. Hinzu kommt ein Schalter für den gewünschten Audioeingang und eine Kopfhörerbuchse. Die gebotene Klangwelt zu beschreiben, fällt naturgemäß schwer; dermaßen imposant ist das Hörerlebnis, welches VideoLogic hier abliefert. Der Klang ist unglaublich lebensecht und detailliert. Fette Bässe und eine sehr gute Auflösung im Mittel- und Hochtonbereich schaffen eine verblüffend realistische Akustik. Schritte hinter mir, splitterndes Glas über mir und der Raketeneinschlag neben mir: Alles wirkt authentischer und echter. Doch das Kreuzfeuer überzeugt auch im Wohnzimmerbereich. Besitzer von DVD-Systemen und hochwertigen CD-Playern werden hier sehr ordentlich bedient. Das Gitarrenkonzert unserer Referenz-CD kann sich wohl live kaum besser anhören, auch wenn Dolby Digital 5.1 über den digitalen Eingang nur simuliert wird. Zugegeben: 800 Mark sind viel Geld für ein Soundsystem. Wer die allerdings seinem Sparschwein entlocken kann, bekommt das Beste, was es momentan für den Heimbereich zu kaufen gibt. *(tba)*

■ KREUZFEUER Satte 100 Watt Gesamtleistung sorgten dafür, dass das gesamte Redaktionsgebäude am Test teilhaben durfte.

■ HERSTELLER **VideoLogic** ■ PREIS **Ca. DM 799,-**
■ WEBSEITE **www.videologic.com**
■ TEL. **06103-934714**

■ AUSSTATTUNG	Sehr gut
■ FEATURES	Sehr gut
■ PERFORMANCE	Sehr gut

91% WERTUNG

Es kommt von überall

ACS56 Bezahlbares Surroundsystem in schickem Design.

Vier putzige Satelliten, die ihren Namen wirklich verdient haben, und ein unscheinbarer Subwoofer bilden das Surroundsystem, welches Altec für 329 Mark auf den Markt wirft. Aufbau und Anschluss wären auch was für unsere Kleinsten, denn alles ist farblich nett markiert und übersichtlich angeordnet. Bedient wird das Ganze über eine umfangreiche, LED-unterstützte Konsole am Satelliten rechts vorne. Zwei analoge Eingänge greifen den Sound ab, wobei einer der beiden sich um den Surroundeffekt kümmert. Bei Bedarf können die Kanäle auch digital über einen separaten Anschluss befeuert werden. 35 Watt schafft der Subwoofer, genauso viel Leistung wird noch mal auf die vier restlichen Boxen verteilt. Klanglich überrascht das kleine System durch unerwartet viel Power. Die Hochtonauflösung ist erstaunlich gut, Details sind klar zu hören. In Verbindung mit der kräftigen Bassbox gibt das System ein harmonisches Klangbild, welches gerade auch dann Spaß bringt, wenn man CDs und DVDs am Computer abspielen will. Deswegen gibt es hier von uns den PC-Games-Preistipp. *(tba)*



■ NETTES DESIGN Die Satelliten bereichern jeden Schreibtisch.

■ HERSTELLER **Altec** ■ PREIS **DM 329,-**
■ WEBSEITE **www.altecmm.com**
■ TEL. -

■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Sehr gut

82% WERTUNG

Lärmig

SL-8200 Centauri Basslastig

Einen Subwoofer im hölzernen Gehäuse plus zwei Satelliten in schickem Design bietet InterAct. Die Hoch- und Mitteltöner wurden zugunsten der übermächtigen Bassbox vernachlässigt. Spieler, die es laut mögen, sollten hier zugreifen. *(tba)*



■ KNAPP Die Anschlusskabel sind kurz, der Kopfhöreranschluss fehlt.

■ HERSTELLER **InterAct** ■ PREIS **DM 130,-**
■ WEBSEITE **www.interact-europe.de**
■ TEL. **04287-1251-33**

■ AUSSTATTUNG	Befriedigend
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

72% WERTUNG

Ganz schön wacklig

MaxFigther F-33D Frischfleisch in der ForceFeedback-Klasse

Eine gute, aber leider fehlende Software würde aus dem Stick einiges mehr herausholen.

Die Firma Genius stürzt sich mit dem MaxFighter in den dünn besiedelten Markt der ForceFeedback-Joysticks. Gleich als Erstes nach der Installation am USB- oder seriellen Port stechen uns die satten zehn Feuertasten ins Auge. Am Auspuff des Gegners bleiben wir mithilfe eines digital ermittelten Schubreglers und eines zusätzlichen Seitenruders. Leider liefert Genius keine Software mit, um diese Optionsvielfalt zu bewältigen. Die gesamte Belegung der Steuerung überlässt man dem ausgewählten Computerspiel. Der Stick an sich liegt gut in der Hand. Eine breite Auflagefläche und sinnvolle Proportionen machen es dem Piloten leicht, auch längere Schlachten zu schlagen. Rundherum liefert der Joystick dem Spieler also die Grundlagen, um Welten zu retten, Imperien zu verteidigen und Highspeedduelle halbwegs ohne Beulen zu überstehen. Das Ganze gestaltet sich mit dem MaxFighter aber recht aufwendig. So müssen wir mit unserem Kampfdaumen bei *Starlancer* den Schub regeln, Raketen laden, mit dem Coolie Hat aufpassen, dass uns keiner erwischt, und mit dem Nachbrenner noch den gepflegten Rückzug einleiten. Zudem könnte die Steuerung etwas präziser sein. Dafür ist der Force-Feedback-Effekt ausgeprägt und lässt gutes Spiele-Feeling aufkommen. So entkommt uns zwar der eine oder andere Gegner aufgrund der unpräzisen Steuerung, aber wenigstens fühlt es sich klasse an. Kurzum: Der MaxFighter aus dem Haus Genius bietet eine ganze Menge Joystick fürs Geld, reicht aber an unsere Referenz von Microsoft nicht ganz heran. *(tba)*



■ DICKER DAUMEN Der digitale Schubregler auf dem Stick ist gewöhnungsbedürftig.

■ HERSTELLER **Genius** ■ PREIS **Ca. DM 199,-**
■ WEBSEITE **www.kye.de**
■ TEL. **02173-974310**

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

80% WERTUNG

Steuervergehen

Saitek GM 2 Spielemaus und Action-Tastatur im dynamischen Duo

Die Maus gibt es zum Glück auch einzeln, denn der Doppelpack macht dem Spieler wenig Spaß.

GM 2 heißt die vermeintliche Revolution in der Mäusewelt. Das Bundle besteht aus einer GM-1-Maus (Test 6/2000 80%) plus einem Actionpad und wird mit durchgeschliffenem Nager an den USB Port angeschlossen. Fehlt nur noch der Profilaktivator, der aber befördert unser innovatives Doppel mit Schwung ins Aus. Die Software ist umständlich zu bedienen, kaum kommentiert und einige Funktionen sind nicht belegbar. Ganz ohne geht es aber auch nicht, da aktuelle Spiele die Hardware nicht direkt unterstützen. Die einzig nutzbringende Einrichtung ist ein kleines Steuerkreuz, welches mir den Griff zu den Pfeiltasten der Tastatur erspart. Dazu gibt es noch sieben teils schwer erreichbare Feuertasten und ein analoges Seitenruder. Da stellt sich die Frage: Lohnt sich die Anschaffung? Für Profispieler gibt es zu wenig Optionen gegenüber der Tastatur. Der Anfänger wird sich mit der Programmierung des Pads schwer tun. Hardware-Gott sei Dank, gibt es die gute Maus auch als Einzelkämpfer. *(tba)*



■ ABGEZOCKT Die Maus ist wegen ihres speziellen Anschlusses als Single unbrauchbar.

■ HERSTELLER **Saitek** ■ PREIS **DM 130,-**
■ WEBSEITE **www.saitek.de**
■ TEL. **089-546757-34**

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Befriedigend
■ PERFORMANCE .... Befriedigend

68% WERTUNG

Viel Geld

Xterminator DC Abflug

Gravis bietet für satte 120 Mark Steuerung gleich mit drei Achsen. Dazu gibt es acht Feuertasten, einen Schubregler und wahlweise USB- oder Standard-seriellen Anschluss. Leider lässt die Qualität der Knöpfe und das Ansprechverhalten des Hauptsticks so ziemlich alle Wünsche offen. Somit bleibt für den Xterminator nur das graue Mittelfeld. *(tba)*

■ DREI ACHSEN Für die Vielzahl der Optionen gibt es eine schicke Software.

■ HERSTELLER **Gravis** ■ PREIS **DM 120,-**
■ WEBSEITE **www.gravis.com**
■ TEL. **0541-122065**

■ AUSSTATTUNG .... Befriedigend
■ FEATURES .... Befriedigend
■ PERFORMANCE .... Befriedigend

60% WERTUNG

Alles wird gut mit Solano

Intel hat ein Einsehen mit seinen Fans und bringt einen Chipsatz, der wieder bezahlbaren Speicher unterstützt.

FAKTEN ■ PRODUKT **Intel I815E Hauptplatinen-Chipsatz** ■ KATEGORIE **Infrastruktur** ■ HERSTELLER **Intel** ■ TERMIN **Juli/August 2000**

AUF EINEN BLICK

- PC133 SDRAM-Speicher
- Sockel 370 FCPGA
- Integrierte Grafik
- Integriertes LAN
- AGP4X aufrüstbar
- 1 BX Nachfolger

VIA kann sich bei Intel eine Scheibe Know-how abschneiden, was anständige Speicher-Performance angeht.

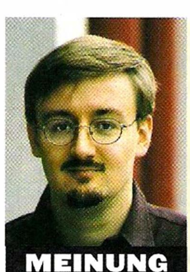
Die Vernunft nahm die Zügel in die Hand und der Intel 815E, Codename „Solano", ward geboren. Er soll das Zeug haben, dem glorreichen Intel-BX-Chipsatz nachzufolgen, ohne irrsinnig teuren Speicher zu verlangen.

Nach dem Marktkrepierer Intel820 war ein Erfolg auf dem Chipsatz-Markt gegen VIA auch bitter nötig. Der Rivale aus Taiwan hatte sich mittlerweile fast 40 Prozent der Hauptplatinen-Plätze erobert. Das wird nun anders werden, prophezeien die Benchmark-Resultate. Mit ähnlichen Leistungsmerkmalen wie der VIA-Konkurrent, nämlich PC133 SDRAM-Unterstützung und AGP4X, geht der Solano auf Konfrontationskurs. Zusätzlich bietet Intel auch noch integriertes Netzwerk, abschaltbare 3D-Grafik und die Option auf On-Board-Sound an. Das erlaubt es, billige Systeme zu produzieren, die der Aufrüster mit einer leistungsstarken 3D-Karte problemlos spieletauglich machen kann. Ein solches System wird bei ALDI und Co. nicht lange auf sich warten lassen. An der Leistungsfront zeigt das Referenzboard von Intel ansprechende Resultate. Die zu schlagenden Konkurrenten sind zum einen der VIA Apollo 133A, der als bezahlbare SDRAM-Alternative für die Pentium-III-Modelle mit 133 MHz Front Side Bus bisher regierte. Auf der anderen Seite steht der alte BX, der auf 133 MHz übertaktet jenseits der Spezifikationen läuft. Das Rennen geht deutlich zu Ungunsten von VIA aus, beide Intel-Optionen schlagen den Apollo in die Flucht. Hausintern hat der übertaktete BX die Nase leicht vorn. Dabei hat der 815E aber noch etwas Luft in den Treibern. Insgesamt überzeugend war die Stabilität des Vorserienmodells, hier bahnt sich Gutes an. Ebenfalls erfreulich: Auch die neuen Celerons laufen mit dem Intel-Produkt deutlich schneller als auf VIA. Nun liegt es an Intel, die Wohltaten auch in die Regale zu packen.

Armin Lenz



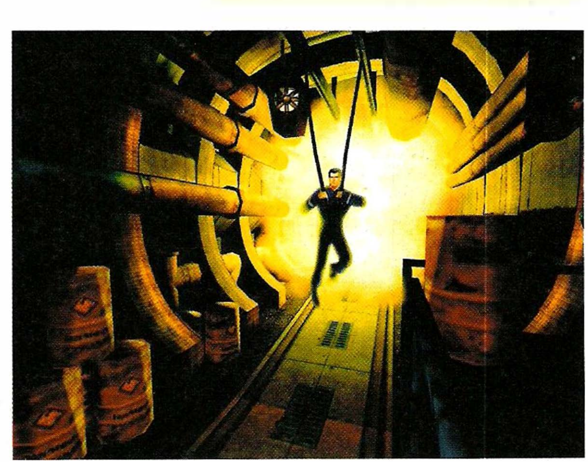
■ KRONPRINZ Der Intel815E-Chipsatz soll den alternden König BX ablösen, der zwei Jahre lang die Pentium-Platinen regiert hat.



Sehr gut: Den Hardware-Göttern sei Dank, Intel hat es endlich wieder gepackt.

MEINUNG Armin Lenz

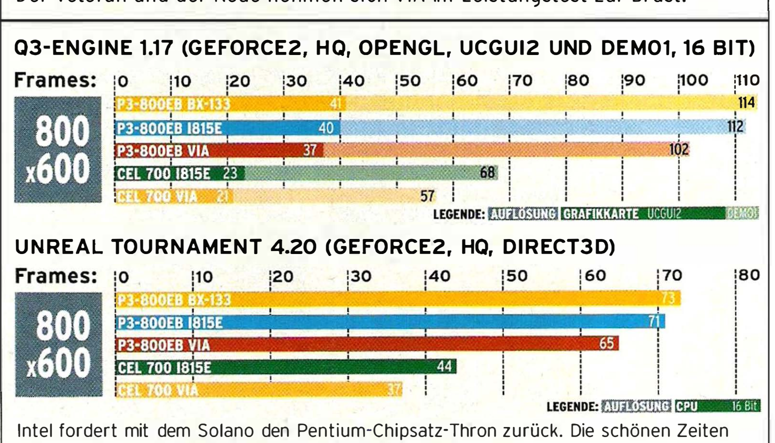
Mit Bangen startete ich die ersten Benchmarks auf dem Solano, aber bald machte sich Erleichterung breit. Die Unkenrufe im Internet waren unberechtigt. Ich gönne Intel Konkurrenz, sie zwingt zu besseren Produkten und günstigeren Preisen, aber ich gönne Intel auch den Erfolg, den sich die Kalifornier mit guter Hardware erarbeiten. Der Solano setzt den schlingernden Wagen wieder fest auf die Schienen.



BLEIFUSS Der „Solano" macht mit einem schnellen Pentium III und einer GeForce-Karte alle Q3-Spiele samt James Bond zum Sieger.

Alt und Jung teilen aus

Der Veteran und der Neue nehmen sich VIA im Leistungstest zur Brust.



Intel fordert mit dem Solano den Pentium-Chipsatz-Thron zurück. Die schönen Zeiten für VIA neigen sich dem Ende zu, erst DDR-Speicher kann wieder einen Vorteil bringen, dem Intel so schnell nicht zu folgen gedenkt.

Die zweite Garde

Der neue Celeron steht im Schatten des Coppermine, obwohl er sich eigentlich sehr gut zum Übertakten eignet.

FAKTEN ■ PRODUKT **Celeron** ■ KATEGORIE **Prozessor** ■ HERSTELLER **Intel** ■ PREIS **Ca. DM 280,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen**



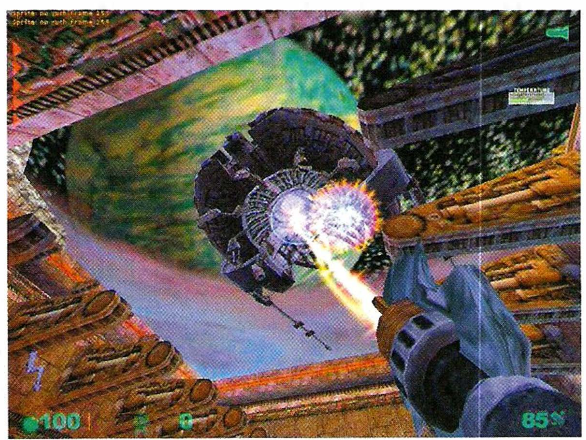
AUF EINEN BLICK
- 533 bis 700 MHz
- 128 KByte L2-Cache
- 66-MHz-Front-Side-Bus
- Sockel 370 FCPGA
- ISSE-Beschleunigung
- 3. Generation

■ **AUFGEPEPPT** Die dritte Celeron-Generation ist ein abgespeckter Coppermine. Die Diät schlägt sich leider in der Leistung nieder.

Im Land des Gigahertz-Coppermine hatte der Celeron bei 533 MHz den Zug der Zeit verpasst. Intel hat mittlerweile auf Basis des Coppermine-Kerns nachgebessert.

Die neuen Celeron-Modelle 533A, 566 und 600 tragen unter der ebenfalls neuen FCPGA-Verpackung nicht mehr den bewährten und beliebten alten Prozessorkern. Stattdessen nahm Intel den Coppermine, schraubte ein paar Turbolader ab und nannte die Kreation erneut schlicht Celeron. Die Bremsarbeiten konzentrieren sich auf die Verbindung zum Speicher. Genau wie der Vorgänger stehen 128 KByte L2-Cache auf dem Chip zur Verfügung. Das ist halb so viel wie beim großen Bruder und erzwingt darum häufigere Speicher-Rundreisen. Daraus erwächst bei dem mittlerweile sehr betagten 66-MHz-Front-Side-Bus aber kein besonderes Vergnügen. Gesteigert hingegen hat sich die Leistung dort, wo Grafiktreiber besonders profitieren. Durch ISSE leistet der Chip jetzt bei 3D-Geometrie-Berechnungen schnellere Arbeit. Der neue Celeron leidet im Leistungstest sichtlich darunter, dass sein Bus zu beengt ist – ein Übel, dem der Overclocker nur zu gerne abhilft, zumal die neue CPU preislich attraktiv ist. Auch Übertaktung hilft aber nicht dagegen, dass der Coppermine am 100- oder 133-MHz-Bus dem kleinen Bruder in der Leistung weit enteilt. Umso spannender wird der Vergleich mit dem bald erscheinenden Duron von AMD. Er soll der direkte Gegenspieler des Celeron werden. Wichtig für Aufrüster: Der neue Celeron braucht in alten Sockel-370-Platinen einen Konverter-Sockel vom FCPGA auf das PPGA-Sockelformat (z. B. von Topgrade, 49 Mark). Kein Problem dagegen stellen die hohen Takt-Multiplikatoren dar. Sie werden Intel-üblich automatisch im Chip eingestellt, gleichgültig was die Hauptplatine sagt. Die neuen Celeron-Modelle kosten im Handel etwa 280 Mark (533A), 300 Mark (566), bzw. 350 Mark (600 MHz, Preise jeweils www.alternate.de).

Armin Lenz



ERBFOLGE Der neue Celeron ist eher für Spiele-Engines geeignet, die einen gemächlichen Gang einlegen. Gunman ist dafür ein Beispiel.

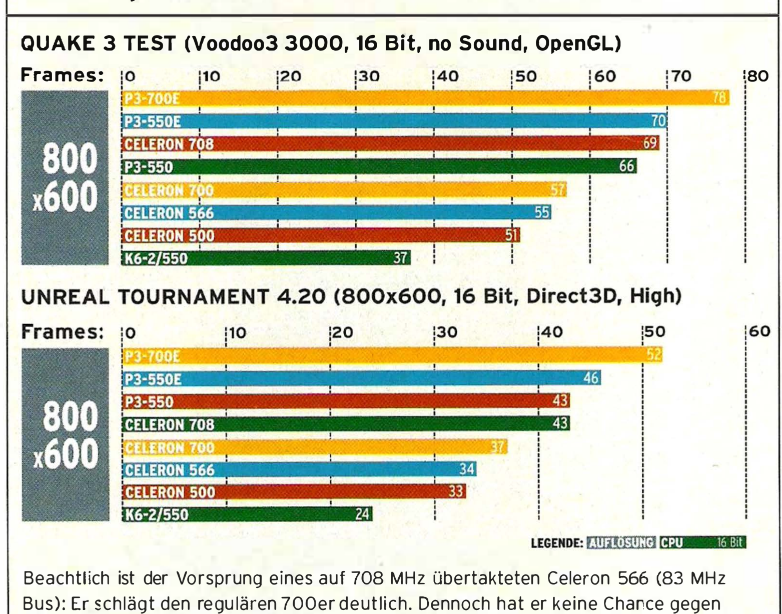
Preis-Schau

Soviel CPU gibt's fürs Geld. Der Celeron 533A ist sehr fair im Preis.

Prozessor	Preis
Pentium III 700E	DM 670,-
Pentium III 550E	DM 480,-
Pentium III 550	DM 490,-
Athlon 550	DM 350,-
Celeron 600	DM 350,-
Celeron 566	DM 300,-
Celeron 533A	DM 280,-
K6-2/550	DM 175,-

Die Ritter der Tafelrunde

Die Leistung des neuen Celeron beweist den Wert eines schnellen Bus.



Beachtlich ist der Vorsprung eines auf 708 MHz übertakteten Celeron 566 (83 MHz Bus): Er schlägt den regulären 700er deutlich. Dennoch hat er keine Chance gegen den 700er-Coppermine.

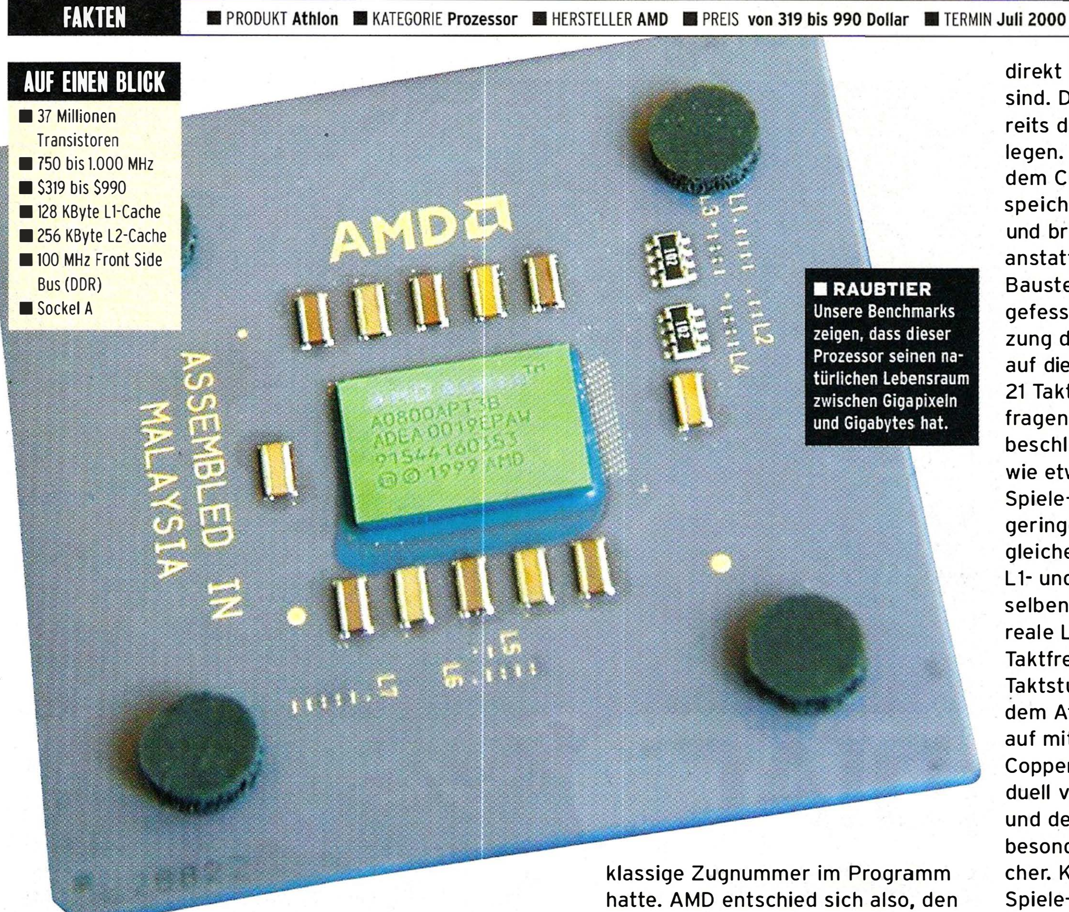
Meister der Manege

Im Prozessormarkt-Zirkus wird heftig um den Posten des Direktors gerungen. Wer aber ist der Direktor der Manege?

FAKTEN ■ PRODUKT **Athlon** ■ KATEGORIE **Prozessor** ■ HERSTELLER **AMD** ■ PREIS **von 319 bis 990 Dollar** ■ TERMIN **Juli 2000**

AUF EINEN BLICK

- 37 Millionen Transistoren
- 750 bis 1.000 MHz
- $319 bis $990
- 128 KByte L1-Cache
- 256 KByte L2-Cache
- 100 MHz Front Side Bus (DDR)
- Sockel A



■ RAUBTIER Unsere Benchmarks zeigen, dass dieser Prozessor seinen natürlichen Lebensraum zwischen Gigapixeln und Gigabytes hat.

Anfang Juni entschloss sich AMD, dem eigenen Programm eine neue Attraktion zu verordnen und die alternden Clowns der ersten Generation in Rente zu schicken.

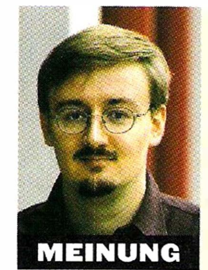
Hatte sich der „klassische" Athlon noch erfolgreich mit dem Pentium III messen können, so war spätestens mit dem Erreichen der Gigahertz-Grenze abzusehen, dass Intel mit dem Coppermine wieder eine erstklassige Zugnummer im Programm hatte. AMD entschied sich also, den „Athlon mit leistungssteigerndem Cache-Speicher", Codename „Thunderbird", aus dem Käfig zu lassen. Er wird jedoch weiterhin einfach unter dem Namen Athlon verkauft. Das Erkennungsmerkmal ist ein gelber, gezackter Aufkleber auf Komplettsystemen, bei Einzelprozessoren die neue gesockelte Bauform. Des Pudels Kern ist schnell beschrieben. An die Stelle von 512 KByte L2-Cache, der beim alten Athlon in externen Bausteinen mit dem Prozessor zusammen auf eine Slot-A-Platine gelötet wurde, treten jetzt 256 KByte L2-Cache, die direkt mit auf den Prozessor gepackt sind. Dieses Verfahren machte bereits den AMD K6-III dem K6-2 überlegen. Die Vorteile sind vielfältig: Auf dem Chip lässt sich der Zwischenspeicher mit vollem Prozessortakt und breiterem Datenpfad betreiben, anstatt an handelsübliche Cache-Bausteine mit maximal 340 MHz Takt gefesselt zu sein. Durch die Verkürzung der Leitungen werden Zugriffe auf die Informationen schneller. Statt 21 Takten Wartezeit (Latenz) auf Anfragen sind es jetzt nur noch elf. Das beschleunigt kleine Datentransfers wie etwa Dreiecks-Koordinaten für Spiele-Engines ungemein. Um die geringere Menge an Speicher auszugleichen, stellt AMD sicher, dass der L1- und L2-Cache keine Kopien derselben Informationen speichern. Der reale Leistungszuwachs liegt je nach Taktfrequenz bei etwa einer bis zwei Taktstufen (50 bis 100 MHz) über dem Athlon Classic und damit gleichauf mit einem optimal konfigurierten Coppermine. Das hängt aber individuell vom jeweils getesteten Spiel und der Systemkonfiguration ab, insbesondere vom verwendeten Speicher. Können die kritischen Teile der Spiele-Engine im Cache gehalten werden, dann drehen sie ihre Runden extrem schnell. Müssen die Daten dagegen durch das gesamte Speichersystem pilgern, werden sie vom RAM mehr oder weniger stark ausgebremst. Durch die Verlegung des Cache in den Prozessor wird die Slot-Platine überflüssig und damit zum unnötigen Kostenfaktor. Konsequent wird es den neuen Athlon für den Endkunden nur als Sockel-A-Version geben. Innerhalb von drei Monaten soll der Slot nicht mehr in neuen Computern zu finden sein. Nur wenige Exemplare eines geslotteten

ALIENS X-Com: Alliance qualifiziert den Spieler zum Alien-Jäger. Die Unreal Tournament Engine verträgt sich gut mit dem neuen Athlon.

Technik-Keule

Den Laien gruselt's, der Profi meditiert über den Wassern: Die wichtigsten Prozessor-Fakten im direkten Überblick der Leistungsdaten.

CPU	INTEL PENTIUM III (KATMAI)	ATHLON ALT	INTEL PENTIUM IIIE (COPPERMINE)	ATHLON NEU (THUNDERBIRD)
L1-Cache	16+16 Kbyte	64+64 Kbyte	16+16 Kbyte	64+64 Kbyte
L2-Cache	512 Kbyte	512 Kbyte	256 Kbyte	256 Kbyte
L2-Takt	1/2	1/3 bis 1/2	voll	voll
L2-Busbreite	128 Bit	64 Bit	256 Bit	256 Bit
L2 Exklusiv	nein	nein	nein	ja
Front Side Bus	100 MHz	100 MHz DDR	100/133 MHz	100 MHz DDR
CPU-Takt	350 bis 600 MHz	500 bis 1.000 MHz	500 bis 1.000 MHz	750 bis 1.000 MHz



Klasse Chip zum akzeptablen Preis, das erfreut das Spielerherz.

Armin Lenz

MEINUNG

AMD hat sich den Groll der Aufrüster zugezogen, die - wie ich selbst - gerne eine Slot-A-Version gekauft hätten. Gleichzeitig freut man sich als Spieler natürlich über die erstklassige Leistung des neuen Prozessors. Klar loben muss man die Texaner auch für die Entscheidung, den neuen Chip zum gleichen Preis anzubieten, anstatt die Kunden für die Mehrleistung zu melken. Da fällt es vielleicht doch nicht so schwer, in eine neue Hauptplatine zu investieren. Intel wünsche ich, dass der „Solano" ein ebenso solides Teil wie der BX-Chipsatz wird, denn drei meiner fünf Rechner haben aus ebenso guten Gründen „Intel inside".



ASSIMILIERT AMD hat sich für die Herausforderung von Intel gewappnet. Weniger gut ergeht es den Borg, die mit der Elite Force der USS Voyager auf Q3-Engine-Tuchfühlung gehen. Die profitiert besonders vom neuen Athlon-Cache.

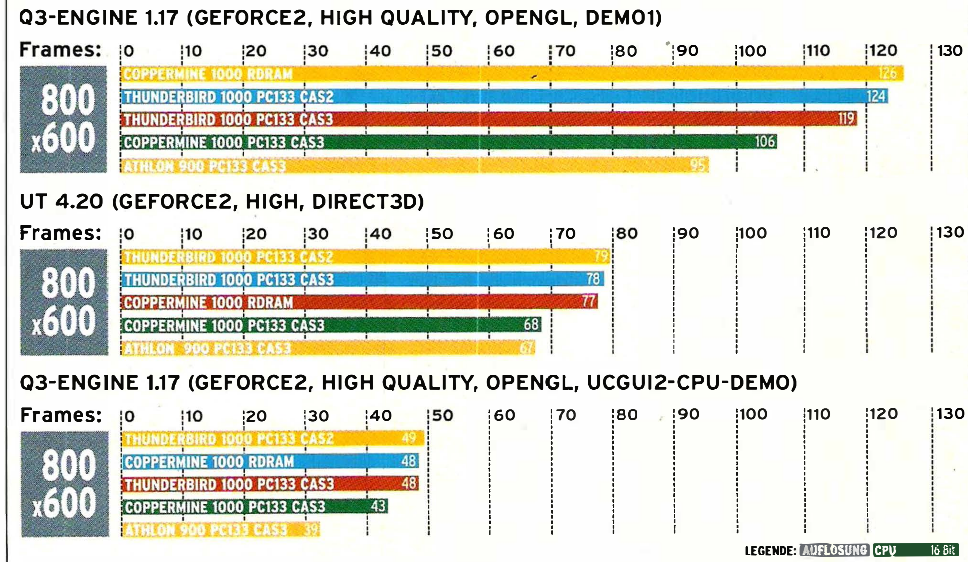
Thunderbird gehen exklusiv an Computerhersteller, um noch alte Motherboard-Bestände zu beglücken. Für den Endhandel sind davon keine vorgesehen - eine ärgerliche Sackgasse für hoffnungsfrohe Aufrüster. Nachdem VIA den KX133 ohnehin durch eine Inkompatibilität mit dem „Thunderbird" aus dem Rennen gekegelt hat, werden AMDs bewährter AMD750 „Irongate" und der VIA KT133 (ehemals KZ133) die Sockel-A-Manege aufbauen. Die Stärke des KT133 ist der PC133-Speicher, der im direkten Vergleich mehr RAM-Bandbreite für die CPU sowie AGP4X bereitstellt. Mittelfristig haben sich aber auch noch andere Chipsatz-Hersteller, z. B. Ali mit DDR-RAM-Unterstützung und SiS mit dem integrierten 730S-Chipsatz für den Sockel-A angemeldet. Erste Hauptplatinen werden von MSI, QDI und Epox erwartet. Im knallharten Spiele-Vergleich mit Intels Paradepferd, dem Gigahertz-Coppermine, muss der Chipriese alle Register ziehen, um Kopf an Kopf mit dem Thunderbird zu gehen. Das bedeutet Intel820-Chipsatz und RAMBUS-Speicher (aber bitte nur einen Riegel, sonst bricht die Leistung um 20 Prozent ein). In der Zusammenarbeit mit billigem PC133-Speicher und VIA-Chipsatz gibt es dagegen für den Intel-Chip nicht viel zu lachen, das ist eindeutig ein Heimspiel für den Donnervogel aus Dresden. Hier muss der neue Intel „Solano"-Chipsatz zur Rettung eilen. Die neue Attraktion in der Prozessor-Manege verlangt grundsätzlich eine ausgezeichnete Kühlung. Man sollte also auf jeden Fall in einen hochwertigen Kühler investieren, um das gute Stück nicht einzuschmelzen. Echte Stars verlangen nun einmal eine Sonderbehandlung. Alles in allem: Verdienter Applaus für den Thunderbird.

Intel und AMD Kopf an Kopf, da entscheidet die Haltungsnote der Käufer über den Gewinner.

Armin Lenz

Nahkampf ums Gigahertz

Nur ein hauchdünner Vorsprung trennt die Kämpen am oberen Ende des Leistungsspektrums.



Gigahertz-CPU und GeForce2 bilden eine kraftvolle Kombination. Wer mehr als 800 MHz mit einem Pentium III ansteuert, sollte einen Bogen um den VIA Apollo Pro 133A machen. Der Speicherpreis bestimmt aber den Sieger.

Preiskarussell

Ein bisschen billiger ist der neue Athlon im direkten Vergleich.

TAKT	ATHLON	PENTIUM III
733 MHz		$246
750 MHz	$319	$337
800 MHz	$359	$385
850 MHz	$507	$551
866 MHz		$562
900 MHz	$589	
933 MHz		$744
950 MHz	$759	
1.000 MHz	$990	$990

Alte Athlon-Bestände werden zum gleichen Preis wie das neue Modell ausverkauft. Unterhalb 750 MHz wird der AMD Duron gegen Pentium III und Celeron eingesetzt werden.

Karten-Kühlschrank

Leadtek WinFast GeForce2 Gut gekühlt ist halb getunt

Die gute Karten-Kühlung lässt Overclocker-Herzen höher schlagen.

Leadtek ist schon seit einiger Zeit eine bekannte Größe im Grafikkartenmarkt und schickt sich nun an, auch in Deutschland Fuß zu fassen. Da verwundert es nicht, dass nun auch 3D-Beschleuniger auf Basis des GeForce2 von Nvidia im Produktprogramm stehen. Die uns zur Verfügung gestellte WinFast GeForce2 GTS geht mit einem gigantischen Kühlapparat für den Chip an den Start. Der eigentliche Lüfter ist dabei weniger spektakulär, der passive Kühlkörper drum herum ist da schon aufregender. Er hat eine deutlich größere Fläche als Konkurrenzprodukte und kann die entstehende Wärme entsprechend gut ableiten. Dafür dürften sich vor allem Freunde gepflegten Übertaktens erwärmen, die ihr 3D-Schätzchen schneller betreiben wollen, als es die Spezifikationspolizei erlaubt. Das Sahnehäubchen wäre natürlich eine Hardwareüberwachung der Arbeitstemperatur und der Lüfteraktivität gewesen, wie sie Asus anbietet. So muss der Anwender relativ blind das Leistungsmaximum ausloten. Aber auch wenn Sie kein Interesse an Overclocking haben: Eine gute Kühlung der Grafikkarte schont gerade in der warmen Jahreszeit die Spielernerven ungemein. Auffälligkeiten sind ansonsten eher Mangelware bei der WinFast GeForce2. In der Verpackung findet sich mit dem WinDVD noch ein brauchbarer Software-DVD-Player, der jedoch mangels Schnittstelle zum Fernseher nur für die DVD-Wiedergabe auf dem PC-Monitor geeignet ist. Wer mehr will, kann sich für 850 Mark auch eine WinFast-Variante mit TV-Ausgang zulegen. Bei den Spielebenchmarks zeigt sich das typische GeForce2-Bild. Die Domäne OpenGL-Spiele (*Q2*-, *Q3*-Engine, *MDK2*) verteidigt auch die WinFast GeForce2 souverän gegen die Chip-Konkurrenz. Bei Direct3D-Titeln ist das Fazit uneinheitlich: Die V5 5500 hält bei *Unreal Tournament*, *Drakan* und *Expendable* sehr gut dagegen, erst bei richtig schnellen Athlon-CPUs kann sich die WinFast-Karte etwas absetzen. Nimmt man die Kantenglättung hinzu, wendet sich das Blatt zu Gunsten der V5 5500. *(tba)*

■ DICKER LÜFTER Der große Kühlkörper auf dem GeForce2-Chip schreit geradezu nach Overclocking.



■ HERSTELLER **Leadtek** ■ PREIS **Ca. DM 799,-**
■ WEBSEITE **www.leadtek.com**
■ TEL. -

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Sehr gut
■ PERFORMANCE .... Sehr gut



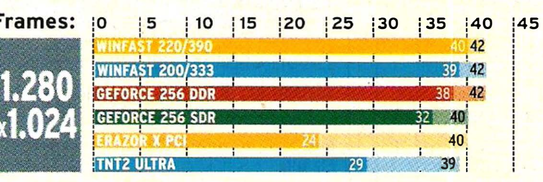
Geschwindigkeit

Kann die PCI-GeForce der WinFast GeForce2 Paroli bieten?

Q3-ENGINE 1.17 (PIII 500, HIGH QUALITY, DEMO1) – Frames, 1.024x768

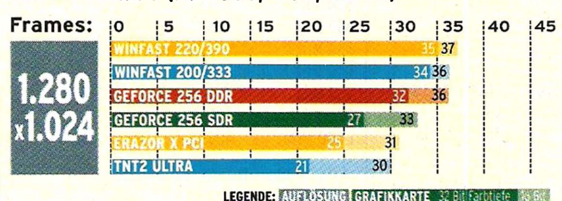
Grafikkarte	32 Bit Farbtiefe	16 Bit
WINFAST 220/390	66	67
WINFAST 200/333	64	67
GEFORCE 256 DDR 120/200	59	66
GEFORCE 256 SDR 120/166	43	62
ERAZOR X PCI 120/166	33	48
TNT2 ULTRA 150/183	34	40

UNREAL TOURNAMENT 4.20 (PIII 500, CUST. DEMO) – Frames, 1.280x1.024



Grafikkarte	32 Bit Farbtiefe	16 Bit
WINFAST 220/390	40	42
WINFAST 200/333	39	42
GEFORCE 256 DDR	38	42
GEFORCE 256 SDR	32	40
ERAZOR X PCI	24	40
TNT2 ULTRA	29	39

DRAKAN 4.44 (PIII 500, D3D, DEMO) – Frames, 1.280x1.024



Grafikkarte	32 Bit Farbtiefe	16 Bit
WINFAST 220/390	35	37
WINFAST 200/333	34	36
GEFORCE 256 DDR	32	36
GEFORCE 256 SDR	27	33
ERAZOR X PCI	25	31
TNT2 ULTRA	21	30

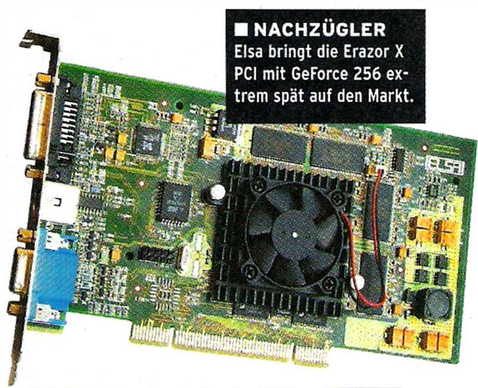
LEGENDE: AUFLÖSUNG GRAFIKKARTE 32 Bit Farbtiefe 16 Bit

Bei der effektlastigen *Q3*-Engine zieht sich das Feld weit auseinander. Anders dagegen *Unreal Tournament* oder *Drakan*, hier zeigen sich erst in 1.280x1.024 Unterschiede.

Aufrüst-Alternative

Erazor X PCI Konkurrenz für 3dfx auf dem PCI-Grafikkartenmarkt

Während im PCG-Testlabor die Flut an GeForce2-Platinen hereinbricht, schickt Elsa fast unbemerkt die PCI-Variante der Erazor X ins Rennen. Herzstück des Beschleunigers ist der GeForce 256, also der ursprüngliche GeForce-Chip mit 120 MHz Takt aus dem Hause Nvidia. Um ihn herum arbeiten 32 MB SDRAM, die wie üblich mit 166 MHz angesteuert werden. Elsa spendiert der X PCI immerhin zwei zusätzliche Ausgänge: mit dem TV-Ausgang geht es an Fernseher oder Videorekorder, der DVI-Out sichert die Kommunikation mit entsprechenden digitalen Monitoren. Der Preis für diese Ausstattung ist jedoch happig: 600 Mark dürften so manchen aufrüstwilligen Aldi-PC-Besitzer abschrecken. Treiberseitig lässt es Elsa gemächlich angehen: Bis zum Redaktionsschluss basierte die neueste Treiberversion auf dem Detonator 3.69. Was die Spielegeschwindigkeit angeht, so hinkt die PCI-GeForce dem AGP-Kollegen zwischen 10 und 20% hinterher. Damit ist der Elsa-Beschleuniger zwar nicht gerade der Preis-Leistungsheld, aber immerhin die schnellste PCI-Grafikkarte für Aldi-PC-Aufrüster. *(tba)*



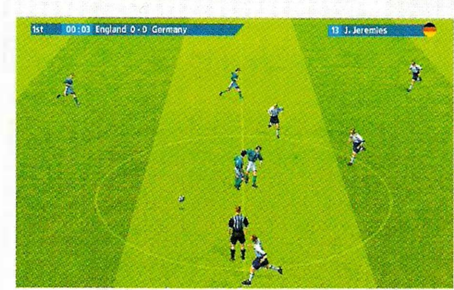
■ NACHZÜGLER Elsa bringt die Erazor X PCI mit GeForce 256 extrem spät auf den Markt.

■ HERSTELLER **Elsa** ■ PREIS **DM 600,-**
■ WEBSEITE **www.elsa.de**
■ TEL. **0241-6065112**

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

WERTUNG 76%

Euro 2000



Spielsteuerung:

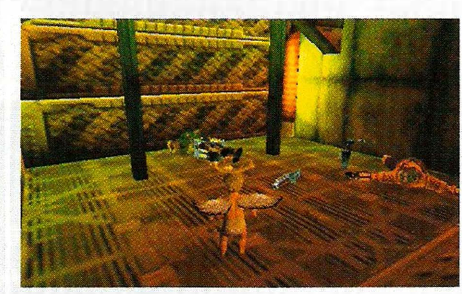
Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Nach oben	E	Decken
↓	Nach unten	Q	Direktpass
←	Nach links	Strg	Springen
→	Nach rechts	Alt	360-Grad-Drehung
D	Schießen	Esc	Pause
S	Passen	F1	Controller-wahl
W	Rennen		
A	Heber		

Verhelfen Sie der deutschen Elf zum Sieg gegen Angstgegner Holland.

Ist Lothar Matthäus endgültig zu alt? Spucken holländische Fußballer noch immer wie Lamas? Diese und weitere Fragen können Sie mit Hilfe der *Euro 2000*-Demo selbst beantworten. Gespielt wird die traditionsreiche Partie Deutschland gegen die Niederlande. Ohne großes Brimborium geht's gleich zur Sache, nur die Grafikeinstellungen verlangen kurz Ihre Aufmerksamkeit. Der Ablauf dürfte hinlänglich bekannt sein: Der Ball muss irgendwie ins Tor, fertig. Ein paar Pässe und Dribblings davor wären nicht schlecht. Gesteuert wird – gleichermaßen komfortabel – per Tastatur oder Gamepad.

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D optional**

Messiah

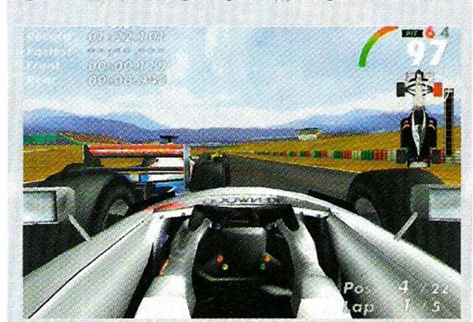


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Nach vorne	Zurück ←	Gegner übernehmen
↓	Nach hinten	Enter ↵	Aktionstaste
←	Links		
→	Rechts		

- Benötigt: **Pentium 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D benötigt**

F1 World Grand Prix



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Beschleunigen	→	Rechts
↓	Bremsen	Ziffbl.	Boxenstopp
←	Links	+ Ziffbl.	Bremsbalance

- Benötigt: **Pentium 166 MMX, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D benötigt**

Roland Garros 2000



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Vorwärts	→	Rechts
↓	Rückwärts	Shift ⇧ rechts	Schlag
←	Nach links	Strg rechts	Lob

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D optional**

Flying Heroes

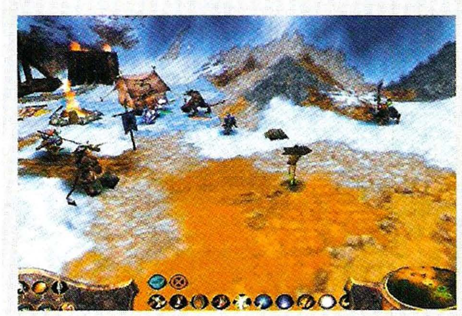


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Beschleunigen	→	Nach rechts
↓	Bremsen	Shift ⇧	Aufsteigen
←	Nach links	Strg	Absteigen

- Benötigt: **Pentium 166, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D benötigt**

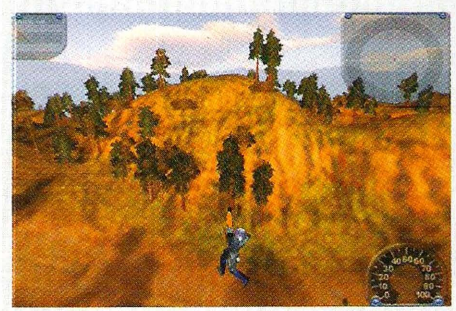
Warcraft 3 (Video)



ORKS UND MENSCHEN Die Mächte der Finsternis und des Lichts rüsten erneut zum Kampf gegen Sie.

Warcraft-Fans freuen sich über neue bewegte Bilder zu Blizzards 3D-Strategiehammer. Unser Video zeigt einige der menschlichen und orkischen Einheiten in Aktion. Schicke Lichteffekte und detaillierte, flüssig animierte Charaktere lassen den legendären Vorgänger schon jetzt alt aussehen.

Motocross Madness 2



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Joystick Taste 1	Beschleunigen
Joystick Taste 2	Bremsen
Joystick Taste 3 + 4	Stunts auslösen

Mit dem Joystick lenken Sie, verlagern das Gewicht des Fahrers und lösen zusammen mit den Tasten 3 und 4 die Stunts aus.

Halsbrecherische Offroad-Raserei mit gewagten Stunts.

Die Demo zu Microsofts Enduro-Spektakel enthält zwei Strecken und Fahrmodi. Im Stunt-Event können Sie völlig frei durch die hügelige Landschaft rasen und müssen durch möglichst spektakuläre akrobatische Einlagen Punkte sammeln. Vorsicht: Nur wenn Sie die Stunts erfolgreich landen, wird Ihr Konto aufgestockt. Im Nationals Race geht es gegen bis zu sieben Konkurrenten über eine locker abgesteckte Freiluft-Strecke. Auch hier können Sie Ihren Lauf mit akrobatischen Verrenkungen würzen, verpassen Sie aber auf keinen Fall die vorgegebenen Checkpunkte, da Ihnen sonst empfindliche Zeitstrafen drohen.

- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D optional**

Starlancer



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Joystick-Taste 1	Geschütz(e) abfeuern
Joystick-Taste 2	Rakete abfeuern
[Tab]	Nachbrenner
[E]	Nächstes feindliches Ziel
[J]	Sprung einleiten

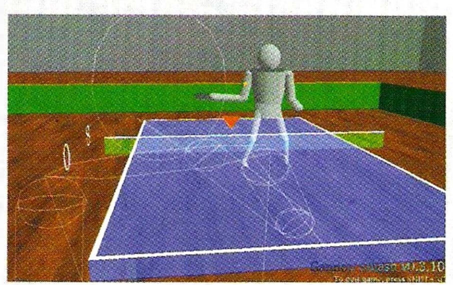
Flugsteuerung per Joystick.

Klassenkampf im Weltraum: Heizen Sie den bösen Sowjets ein.

Der Wing Commander lebt! In der jüngsten Space-Oper der Gebrüder Roberts haben die bösen Kilrathi-Katzen als ewige Feinde ausgedient. Stattdessen machen Sie nun Jagd auf die Sowjetische Koalition, die den Weltraum nach den Ideen von Marx, Engels und Lenin kolonialisieren will. Die Demoversion bietet zwei völlig neue Einzelspieler-Aufträge, die zeitlich vor der Hauptkampagne angesiedelt sind. Bombastische Grafik- und Soundeffekte sowie eine packende Story und ausgefeiltes Missionsdesign machen *Starlancer* zu einem mehr als würdigen Nachfolger der legendären *Wing-Commander*-Serie.

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D optional**

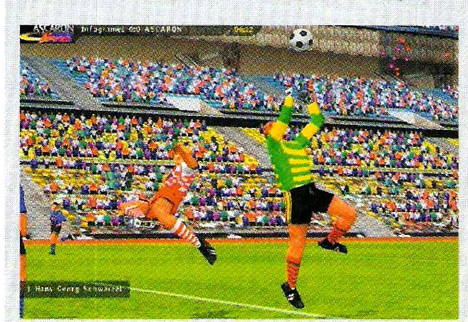
Cannonsmash



Spielsteuerung:
Die Tischtennis-Simulation wird komplett mit Maus und Tastatur gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 133, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium 200, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **OpenGL benötigt**

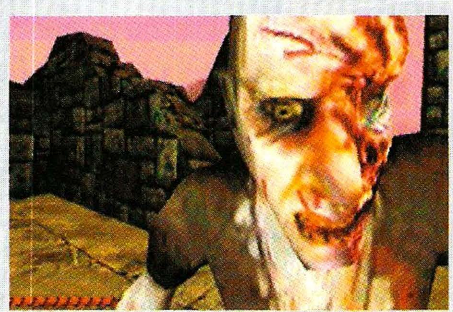
Anstoss 3 Patch 1.10



TOLLER ABSCHLUSS Mit dem neuesten Patch zu Anstoss 3 werden weitere Bugs beseitigt.

Endlich: Das Spiel soll in den Statistik-Bildschirmen nicht mehr abstürzen. In den Spielszenen wurde das Kopfball- und Passspiel verbessert. Wichtig: Nachdem Sie *Anstoss 3* auf Version 1.10 aktualisiert haben, funktionieren alte Spielstände nicht mehr!

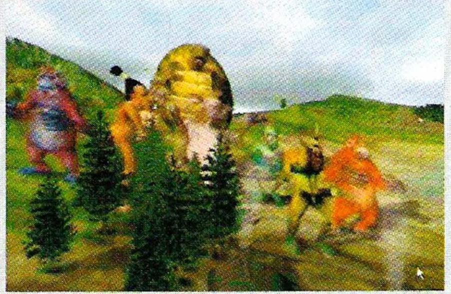
Gothic (Video)



BIN ICH SCHÖN? Gothic ist handfestes Fantasy-Spektakel in riesigen 3D-Welten - Termin ist im Juli.

Tauchen Sie ein in Piranha Bytes' epische Saga um starke Männer, üppige Frauen und abstoßende Monster. Das ambitionierte Projekt versetzt Sie in die Rolle eines versklavten Fantasy-Helden, der sich seinen Weg aus einer riesigen Gefängniswelt freikämpft.

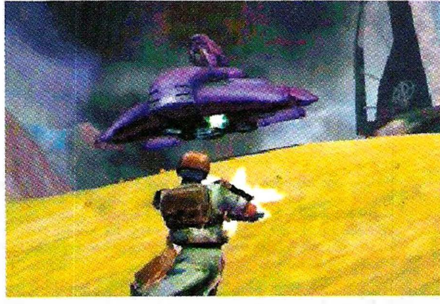
Black & White (Video)



TIERISCHES VERGNÜGEN Black & White wirft seine mächtigen Schatten voraus - der Trailer zeigt mehr.

Peter Molyneux' jüngster Streich steht kurz vor der Vollendung und soll im September die Welt der PC-Spiele revolutionieren. Unser Video zeigt die Technik des God-Games in Einzelheiten. Besonders beeindruckend ist die stufenlos zoombare 3D-Engine.

Halo (Video)



MUSS MAN GESEHEN HABEN! Wir haben die kompakte Version der eindrucksvollen E3-Präsentation.

Riesige Spielareale, eine Armada von unterschiedlichen Fahrzeugen und natürlich die unglaublich detaillierte Grafik machen *Halo* zu dem vielleicht am sehnlichsten erwarteten PC-Spiel dieses Jahres. Unser Video von der amerikanischen Messe E3 zeigt das Mehrspieler-Strategiespektakel in Aktion.

Deus Ex



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[↑]	Nach vorne
[↓]	Nach hinten
[←]	Links
[→]	Rechts
[linke Maustaste]	Schiessen/Gegenstand benutzen
[rechte Maustaste]	Gegenstand aufheben/ Schalter aktivieren

Gehen Sie als bionisch verbesserter Cyber-Agent JC in den Untergrund.

Von wegen schöne, neue Welt. In *Deus Ex* versinken unsere Großstädte in Kriminalität und Chaos. Jüngster Auswuchs der Gewaltwelle ist ein mysteriöses Virus, das große Teile der Bevölkerung auszulöschen droht. Als kybernetisch aufgepeppter Agent JC werden Sie mit der Aufklärung des Falls betraut und stoßen unfreiwillig auf eine globale Verschwörung, die bis in höchste Regierungskreise reicht. Das finstere Action-Adventure glänzt durch rätsellastige Missionen und ein Spieldesign, das mehr Wert auf Geschicklichkeit als Brutalität legt.

WICHTIG: Damit die Demo auf Ihrem Rechner läuft, stellen Sie bitte in der Systemsteuerung die Ländereinstellung auf „Englisch".

- Benötigt: **Pentium 200, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D optional**

Machen Sie Ihr Spiel



Entwickeln Sie Ihren eigenen Spiele-Hit und werden gefeierter Spieledesigner! Wer jetzt für PC Games, PC Games Plus mit Vollversion oder PC Games mit DVD einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön das Game Programming Starter Kit 3.0 – kostenlos!

Schluss mit der Unzufriedenheit über schlechte Spiele: Nehmen Sie die Sache selbst in die Hand und programmieren Sie einfach Ihr eigenes Spiel. Das Game Programming Starter Kit enthält alle Werkzeuge, die Sie dafür brauchen: Von Programmen wie Microsofts Programmiersprache Visual C++ 6.0, den 3D-Tools DirectX 6.0 SDK und Genesis 3D SDK über eine digitale Bücherei zu Visual C++ und DirectX bis hin zum 430 starken Buch „Game Design" mit Tipps der großen Spieledesigner bietet es alle nötigen Hilfsmittel.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM. (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM. und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD. (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Game Programming Starter Kit 3.0" (Art.-Nr. 2031)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3PA15

Tipps & Tricks



■ **DIABLO 2**
Was lange währt, wird endlich gut. Kaum auf dem Markt und schon Tipps in der PC Games.

■ **MDK 2**
Wir zeigen Ihnen, wie Sie in dem schrillen Action-Adventure die Welt vor den Aliens bewahren.

Das Warten hat ein Ende. Das wohl am meisten erwartete Spiel des Jahres ist endlich da – Diablo 2. In Nacht- und Wochenendarbeit haben unsere Tester höchstpersönlich satte 16 Seiten Tipps für Sie zusammengestellt.

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Daikatana	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Dark Project 2 - The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Dark Reign 2	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Deus Ex	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
Euro 2000	Allgemeine Spieletipps	7/2000
F1 2000	Allgemeine Spieletipps	6/2000
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Ground Control	Allgemeine Spieletipps	8/2000
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
MDK 2	Komplettlösung	8/2000
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Spieletipps	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streckenkarten	7/2000
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieletipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
SimCity 3000: Deutschland	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Silver	Komplettlösung	7/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
StarTrek Armada	Allgemeine Spieletipps	7/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Vampire: Die Maskerade	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte:	Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken:	GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Diablo 2

Action-Rollenspiel-Grundwissen: PC Games versorgt Sie auf 16 Seiten mit Tipps rund um die fünf Charaktere.

D

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

In dieser Ausgabe lösen wir Schritt für Schritt den ersten der vier Akte. Darüber hinaus erfahren Sie alles über die mysteriösen „Fertigkeiten".

Die Akte

Grundsätzliches

So ist *Diablo 2* aufgebaut: Was es mit Quests und Akten auf sich hat

Diablo 2 ist in vier handliche Portionen, so genannte Akte, aufgeteilt, die an höchst unterschiedlichen Schauplätzen angesiedelt sind. Jeder Akt besteht wiederum aus „Quests" (Aufgaben), die zum Teil in mehrere Unterquests aufgeteilt sind. Das Betätigen der Taste „Q" ruft die Quest-Übersicht auf, so dass Sie jederzeit wissen, welche Aufgaben Sie bereits erledigt haben und welche noch darauf warten, von Ihnen erledigt zu werden.

Wie man Quests erfolgreich abschließt

Die Quests treten stets in der gleichen Reihenfolge auf, sind also nicht zufallsgeneriert wie etwa der Aufbau der Katakomben. Um eine Quest abzuschließen, müssen Sie die vorgegebene Mission erfüllen: bestimmte Gegner erledigen, eine Region von allen Monstern befreien oder spezielle Gegenstände finden und zu einer Person bringen.

So gelangen Sie in den jeweils nächsten Akt

In jedem Akt gibt es einen besonders harten Endgegner; wenn Sie diesen besiegt haben, kommen Sie in den nächsten Akt. Wichtig: Nicht immer müssen Sie alle Quests erledigt haben, um den Endgegner zu Gesicht zu bekommen. Allerdings ist dies empfehlenswert, weil Sie als Belohnung häufig besonders begehrte Waffen oder nützliche Utensilien verliehen bekommen. Außerdem wird Ihre Figur mit jedem besiegten Gegner natürlich stärker und besser. Manche Höhlen, Katakomben oder Regionen dienen allein zu diesem Zweck, haben also nichts mit bestimmten Quests zu tun.

Kein Plan? Wie Sie an neue Aufgaben herankommen

Wie komme ich an neue Quests? Am vielversprechendsten ist es, wenn Sie mit den Personen im jeweiligen Dorf sprechen. Dort bekommen Sie auch erste Tipps und Hinweise, wo Sie welche Gefahren und Schätze erwarten.



ÖFFENTLICHER PERSONENNAHVERKEHR Dank der praktischen Wegpunkte gelangen Sie blitzschnell von einem Schauplatz zum anderen. Die Übersicht zeigt die wichtigsten Stationen des ersten Aktes.



BLUTRACHE Mit letzten Kräften prügeln wir auf die leicht angeschlagene Blutraben-Lady ein.

Nicht vom rechten Weg abkommen!

Wichtiger Tipp für den ersten Akt: Wenn Sie sich stets an den Wegen orientieren, können Sie sich fast nicht verirren. Die Pfade führen meist direkt zu den wichtigsten Schauplätzen.

Erster Akt

Höhle des Bösen

Schauplatz:	Blutmoor
Aufgabe:	Alle Monster töten
Auftrag von:	Akara
Belohnung:	Ein Fertigkeitspunkt von Akara

Aufwärmübung: Alles platt machen in der ersten Quest

Folgen Sie dem verschlungenen Weg vom Lager der Jägerinnen. Auf diese Weise gelangen Sie zur „Höhle des Bösen". Unten angekommen, vernichten Sie alle Gegner. Anschließend kehren Sie zu Akara zurück

Der Friedhof der Schwestern

Schauplatz:	Kalte Ebene
Aufgabe:	Blutrabe töten
Auftrag von:	Kashya
Belohnung:	Möglichkeit, Söldner anzuheuern

Warum es sich lohnt, den „Blutrabe"-Quest zu lösen

Hinter dem „Blutraben" verbirgt sich eine abtrünnige Jägerinnen-Priesterin, die Sie der Jägerinnen-Anführerin Kashya zuliebe töten sollen. Die Besonderheit der Blutraben-Lady: Sie lässt Zombies auferstehen und wehrt sich selbst mit Pfeilen. Bevor Sie also an Blutrabe herankommen, müssen Sie sich zunächst durch eine Armee von Zombies kämpfen. Mit dem Sieg über Blutrabe erstreiten Sie sich das Vertrauen von Kashya, können also in Zu-

kunft Söldner anheuern, die Sie in die Schlacht begleiten. Einen Mitstreiter bekommen Sie sofort kostenlos.

Die Suche nach Cain

Schauplatz:	Feld der Steine, Dunkelwald, Tristram
Aufgabe:	Schriftrolle finden, Cain retten
Auftrag von:	Kashya
Belohnung:	Cain identifiziert kostenlos Gegenstände

Kostenlos Gegenstände identifizieren lassen: Retten Sie Deckard Cain!

Durch den unterirdischen Durchgang gelangen Sie in den Dunkelwald, wo Sie zunächst den Inifuss-Baum suchen und sich der Monster entledigen müssen. Wenn Sie auf den Baum klicken, materialisiert sich eine Schriftrolle, die Sie zurück zu Akara bringen. Von ihr bekommen Sie Anweisungen, in welcher Reihenfolge Sie die fünf Monolithen des Steinkreises im „Feld der Steine" berühren müssen. Dadurch öffnet sich ein Portal ins Dorf Tristram (noch bekannt aus *Diablo 1*), das bei Ihrer Ankunft aber einen reichlich verwüsteten Eindruck macht. Schamanen, Verfallene, Untote und ein guter alter *Diablo*-Bekannter machen nunmehr die Stadt unsicher. Cain finden Sie in einem Käfig. Sobald Sie ihn befreit haben, kehren Sie über das Portal ins Jägerinnendorf zurück.

Die Rückkehr nach Tristram

Das richtige Werkzeug

Schauplatz:	Kloster
Aufgabe:	Gegenstand finden
Auftrag von:	Charsi (Schmiedin)
Belohnung:	Einen metallischen Gegenstand upgraden

In der Kaserne des Klosters sollen Sie für Charsi den Horadrim-Malus besorgen, der vom aus *Diablo 1* bekannten Butcher gehortet wird. Den gar nicht mal so schlechten Malus können Sie entweder behalten oder aber Schmiedin Charsi überreichen. Als Gegenleistung verleiht sie einer Ihrer Waffen magische Fähigkeiten.

Das Geheimnis des mysteriösen Horadrim-Malus



MONUMENTAL Nur wer die fünf Monolithen des Steinkreises in der richtigen Reihenfolge aktiviert, gelangt in das Städtchen Tristram, das den Fans noch gut aus Diablo 1 bekannt ist.

Der vergessene Turm

Schauplatz:	Schwarzmoor
Aufgabe:	Den Endgegner töten
Auftrag von:	Buch auf einem Altar im Schwarzmoor
Belohnung:	-

Was Sie im vergessenen Turm erwartet

In einem Gebäude des Schwarzmoors entdecken Sie ein steinernes Gebäude, in dessen Innerem sich eine Falltür befindet. Wenn Sie diese öffnen, können Sie in die fünfstöckigen Katakomben des vergessenen Turms hinabsteigen. Zum Schluss tritt Ihnen die Gräfin entgegen.

Schwestern in der Schlacht

Schauplatz:	Kloster
Aufgabe:	Andariel finden und töten
Auftrag von:	Deckard Cain
Belohnung:	Gold und Zugang zum zweiten Akt

Der Kampf gegen Andariel

Die Furcht erregende Andariel wartet in den Katakomben tief unter der Kathedrale auf Sie. Sobald Sie sie besiegt haben, kehren Sie zu Warriv zurück, wo Sie anschließend die Reise in den zweiten Akt und somit in die orientalische Stadt Lut Gholein antreten. Mehr dazu in der nächsten PC Games!



JEDER IST SEINES GLÜCKES SCHMIED Als Dank für unsere Mühen veredelt Schmiedin Charsi eine unserer Waffen – treffen Sie eine weise Wahl!



HÖLLENWEIB Die gar Schauder erregende Andariel erwartet Sie in der letzten Quest des ersten Aktes. Nehmen Sie sich vor ihren Gift-Attacken in Acht!

Die Fertigkeiten

Die Fertigkeiten gelten als die wohl tiefgreifendste Innovation von Diablo 2

Eine Wissenschaft für sich: Keine *Diablo 2*-Neuerung ist so komplex und erklärungsbedürftig wie die der Fertigkeiten. PC Games erklärt Schritt für Schritt, welche Fertigkeiten es gibt und worauf Sie achten sollten. Die Grundfertigkeiten jedes Charakters werden genauer beschrieben.

Wie man Fertigkeiten erlernt

In *Diablo 2* können Sie sich für eine von fünf Charakterklassen entscheiden: der Barbar, die Zauberin, der Totenbeschwörer, die Amazone oder der Paladin. Jeder Charakter hat Stärken und Schwächen. Durch intensives Monster-Bekämpfen und Aufgaben-Lösen können Sie in der *Diablo 2*-Hierarchie aufsteigen und dadurch die Stärken verbessern und/oder die Schwächen mindern. Anders als bei *Diablo 1* bekommen Sie beim Aufstieg in den nächst höheren Charakterlevel nicht nur Punkte, die Sie auf Werte wie Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit verteilen dürfen.

Zu welchem Zeitpunkt Sie Fertigkeitspunkte bekommen

Zusätzlich gibt es pro zusätzlichem Level einen Fertigkeitspunkt. Die Funktion der „Fertigkeitenbäume" muss man sich wie die Technologiebäume vorstellen, wie man sie zum Beispiel aus Echtzeitstrategiespielen kennt – ehe man ein bestimmtes Gebäude errichten kann, müssen zunächst die vorhergehenden Technologien erforscht sein.

Der Aufbau der Fertigkeitsbäume

Die Grenzen der Fertigkeiten

Jeder Charakter verfügt über drei Fertigkeitsbereiche, in denen er sich weiterentwickeln kann. Es gibt jedoch Grenzen. Sie können beispielsweise nur eine Fertigkeit voll erlernen, die anderen Fertigkeiten werden nur teilweise oder gar nicht ausgebildet. Dadurch gibt es eine Unmenge von Variationen innerhalb der Charakterklassen.

Unbegrenzte Kombinationsmöglichkeiten

Jeder Jeck ist anders: Je nach Taktik erhalten Sie völlig unterschiedliche Charaktere

Es gibt insgesamt 150 Fertigkeiten (5 Charaktere à 3 Fertigkeitsbereiche à 10 Fertigkeiten). Je nachdem, was Sie auswählen, können Sie äußerst unterschiedliche Charaktere erschaffen. Und das mit nur wenigen verschiedenen Fertigkeiten. Beispiel: Ein Totenbeschwörer, dessen Fertigkeitspunkte alle auf „Skelett beleben" und „Skelett-Beherrschung" verteilt sind, unterscheidet sich stark von einem Totenbeschwörer, der sich auf Flüche, Gift und Knochen spezialisiert hat – Sie müssen verschiedene Kampfstrategien anwenden.

Im Einzelspielermodus können Sie beim einmaligen Durchspielen insgesamt etwa 35 Fertigkeitspunkte verteilen. Das hört sich nach einer ganzen Menge an. Doch für jede Fertigkeit können bis maximal 20 Punkte vergeben werden. Daraus folgt, dass Sie nur ein paar wenige entwickeln können. Suchen Sie sich einfach welche heraus, von denen Sie sich einen Vorteil erhoffen, und experimentieren Sie etwas. Auf den folgenden Seiten versorgen wir Sie mit detaillierten Infos über jede Fertigkeit und jede Charakterklasse. Dazu gibt es Strategien, wie Sie die Fertigkeiten am besten einsetzen und kombinieren.



TEAMWORK Manche Fertigkeiten wirken auf ganze Gruppen – das macht Sie im Battle.net beliebt.

Wie viele Fertigkeitspunkte es maximal gibt

Schon vorher wissen, in was man investiert

Wenn Sie die Fertigkeitspunke verteilen, erhalten Sie unterschiedliche Vorteile in einem bestimmten Bereich. Wenn Sie lediglich wissen möchten, was der nächsthöhere Level Ihnen bringt, fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger über das Fertigkeitssymbol. Dadurch werden der aktuelle Status sowie Details über den nächsten Level angezeigt.

Die Voraussetzungen für bestimmte Fertigkeiten

Level 1, 6, 12, 18, 24 und schließlich Level 30 sind erforderlich, um bestimmte Fertigkeiten überhaupt erlernen zu können. Unsere Übersichten zeigen Ihnen, welche Erfahrung Sie jeweils mitbringen müssen.

Was es mit den „passiven" Fertigkeiten auf sich hat

Passiv-Fertigkeiten (eigens gekennzeichnet) haben den Vorteil, dass Sie sie nicht gesondert aktivieren müssen: Sobald Sie einen Punkt auf diese Fertigkeit verteilt haben, profitieren Sie ab sofort von den jeweiligen Vorteilen.



HABE FERTIG Die zweite Reihe der Kälte-Zauber unserer Zauberin ist erst ab Level 6 zugänglich. Für die Zitterrüstung (Symbol der dritten Reihe) muss die Level-10-Lady noch zwei Level drauf satteln.

Der Totenbeschwörer

Legen Sie Wert auf möglichst große Vielfalt

Es gibt drei Fertigkeiten, die der Totenbeschwörer entwickeln kann. Im Einzelnen: Flüche, Gift, Knochen sowie Herbeirufung & Kontrolle. In jeden Bereich sollten Sie wenigstens ein paar Punkte investieren.

1. Gift & Knochen

Zähne Tipp 1

Es werden mehrere magische Zähne abgefeuert. Wenn Sie diese weiterentwickeln, erhöht sich die Anzahl der Zähne; darüber hinaus richtet jeder Zahn mehr Schaden an.

Zähne Tipp 2

Der eigentliche Vorteil beim Zähne-Zauber: Er schießt geradewegs durch die Gegner hindurch. Wenn zufällig ein zweiter Gegner dahinter steht, wird er von dem Geschoss ebenfalls getroffen. Daher sollten Sie Zähne am besten gegen viele Gegner einsetzen, besonders wenn Sie sich schon auf einem höheren Fertigkeitslevel befinden.

Knochen-Rüstung Tipp 1

Mit diesem Zauber erzeugen Sie einen Schild aus rotierenden Knochen. Je mehr Fertigkeitspunkte, desto mehr Schaden kann der Schild abwehren – sehr praktisch im Kampf gegen eine Gruppe von Gegnern. Die Knochen-Rüstung ist überlebensnotwendig, wenn Sie das Beschwören von Kreaturen nicht zu einer Hauptfertigkeit machen wollen.

Knochen-Rüstung Tipp 2

2. Weisen Sie der Knochen-Rüstung ein Tastenkürzel zu! Auf diese Weise können Sie diesen Zauber ganz schnell wiederholen. Mit Knochen-Rüstung wehren Sie Angriffe zwar effektiv ab, doch der Zauber wirkt gegen starke Monster oder eine große Anzahl von Gegnern nur für kurze Zeit.

2. Flüche

Flüche

Die Flüche bestehen aus mehreren Sprüchen, die die Gegnerhorden auf unterschiedliche Weise beeinträchtigen. Grundsätzlich werden die Flüche in Verbindung mit anderen Attacken eingesetzt, zum Beispiel den Skeletten oder den Golems. Auch in einer Mehrspielerpartie erweisen sich Flüche für die ganze Gruppe als recht nützlich. Wenn Sie den „Verstärkter Schaden"-Fluch auf eine Gruppe von starken Monstern zaubern, wird es für Ihre Gruppe doppelt so leicht, sie zu erledigen.

Verstärkter Schaden - Tipp 1 Manakosten: 4

Ist ein Gegner mit diesem Zauber belegt, erleidet er durch nicht-magische Angriffe wesentlich mehr Schaden. Egal, welchen Level Sie erreicht haben: Der Schaden erhöht sich immer um 100%. Jeder Treffer, den Sie oder einer Ihrer Gefährten bei einem verzauberten Gegner landet, richtet den Schaden von zwei Treffern gleichzeitig an! Mit zunehmend mehr Fertigkeitspunkten wird die Dauer des Spruchs länger und der Radius größer.

Verstärkter Schaden - Tipp 2

Belegen Sie eine Taste mit der „Verstärkter Schaden"-Funktion, damit Sie diesen Spruch immer zur richtigen Zeit anwenden können. Wenn Sie auf diese Fertigkeit bei einer Gruppe von Gegnern zurückgreifen, werden den allesamt verzaubert und nehmen zweimal soviel Schaden. Da Sie für diesen Spruch nur wenige Mana-Punkte benötigen, ist er ein absolutes Muss für jeden Totenbeschwörer.

Schwache Sicht Manakosten: 9 Tipp 1

Schwache Sicht reduziert den Sichtradius eines Gegners – er kann also kaum die Hand vor Augen sehen. Wenn Sie eine Attacke mit begrenzter Reichweite ausführen können (mit Zähnen oder Skelettmagiern), können Sie sich zurücklehnen und die verzauberten Feinde erledigen, ohne dass sie Sie je gesehen hätten! Schwache Sicht wird auch oft eingesetzt, um Gegner zu blenden, die sich auf Attacken mit begrenzter Reichweite konzentrieren (zum Beispiel Dunkle Bogenschützin). Dadurch können sie ihre Waffen nicht abfeuern.

Schwache Sicht Tipp 2

Schwache Sicht kann auch als eine Art Deckmantel dienen, wenn Sie bei einer Flucht an einem schwierigen Gegner vorbei müssen. Besitzen Sie kaum noch Treffer- oder Mana-Punkte, erzeugt Schwache Sicht um den Gegner herum tiefschwarze Nacht und gibt Ihnen dadurch die Chance, zu entkommen.

3. Herbeirufung

Grundsätzliches

Der Totenbeschwörer erweckt Tote und setzt sie für seine Zwecke ein. Er hat



DRITTE ZÄHNE Die erste Fertigkeit der "Gift & Knochen"-Kategorie lässt Ihren Totenbeschwörer mit Zähnen nur so um sich werfen.



VERFLUCHT NOCHMAL Der Eiserne-Jungfrau-Fluch ist besonders hinterhältig: Gegner schaden sich selbst, wenn Sie von ihnen attackiert werden.



GIFT & GALLE Die Giftnova des Totenbeschwörers breitet sich ringförmig um ihn herum aus und schädigt auf diese Weise ganze Horden von Gegnern.



ARMEE DER FINSTERNIS Zu Beginn leisten die herbeigezauberten Skelette ausgezeichnete Dienste, weil Sie treu ergeben bis zum "Tod" kämpfen.

nicht nur die Macht über die Toten, sondern auch über die Elemente. Das heißt, er kann Golems aus der Hölle direkt hinauf auf die Erde beschwören.

Erfahrungspunkte für jeden beschworenen Mitstreiter

Jedes Skelett, jeder Golem und Untoter, den der Totenbeschwörer im Kampf herbeizaubert (oder kontrolliert), bringt ihn ein Stück weiter: Für jeden Gegner, den seine dunklen Gefährten ausschalten, erhält der Totenbeschwörer Erfahrungspunkte. Das macht es oft einfacher für ihn, schnell in höhere Levels zu gelangen.

Skelett-Beherrschung Tipp 1

Skelett-Beherrschung ist unverzichtbar, wenn Sie die Absicht haben, sich mit Skeletten durch das Spiel zu kämpfen. Clever ist es, wenigstens ein paar Punkte auf Skelett-Beherrschung zu verwenden, denn das macht die für Sie kämpfenden Skelette deutlich stärker (inklusive der Skelettmagier).

Skelett-Beherrschung Tipp 2

Mit jedem Punkt erhöhen sich auch die Trefferpunkte sowie der Schaden, den die Skelette anrichten. Später im Spiel können die Skelette jedoch nicht mehr mit den Gegnern mithalten.

Skelett-Beherrschung Tipp 3

Skelette sind zu Beginn des Spiels nützliche Begleiter. Sobald Sie jedoch in Akt 3 gelangen, haben die Skelette keine Chance mehr. Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie immer wieder „Nachwuchs" beschwören. Unterstützen Sie Ihre knochigen Kämpfer mit einem Golem!

Skelett beleben Tipp 1

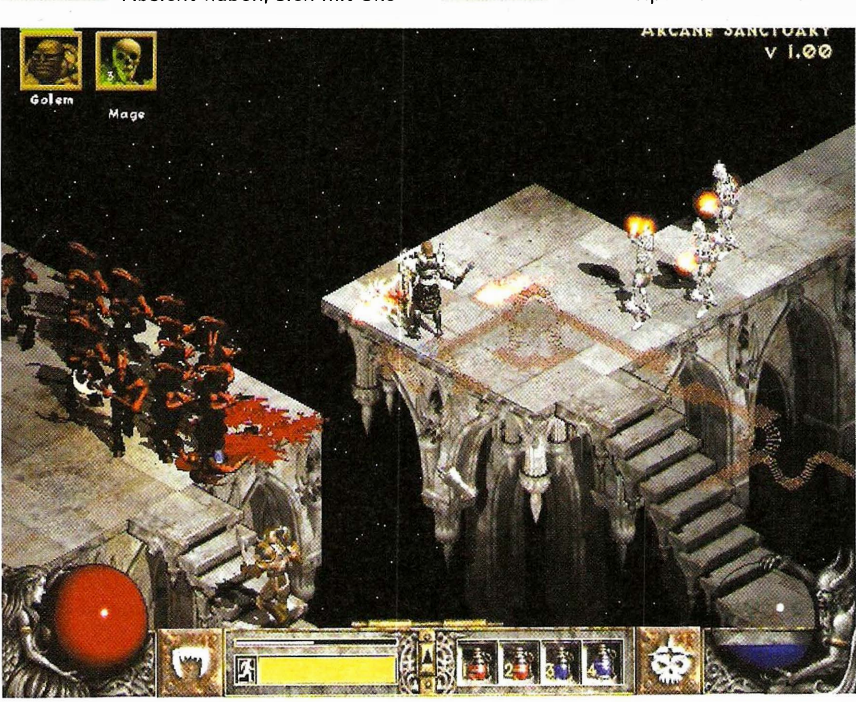
Der Totenbeschwörer beschwört einen Skelett-Krieger, der für ihn bis zum Tode kämpft. Mit dieser Fertigkeit kann er sich eine kleine Armee erschaffen, die ihm blindlings folgt. Wenn Sie diesen Zauber mit Skelett-Beherrschung verbinden, werden die beschworenen Kreaturen sehr mächtig. Die ersten beiden Akte werden dadurch kinderleicht.

Skelett beleben Tipp 2

Mit jedem neuen Fertigkeitspunkt können Sie ein weiteres Skelett herbeizaubern. Die Versuchung ist groß, so viele Punkte wie möglich darauf zu verwenden, eine große Armee auszuheben. Das Problem: Erstens ist es schwierig, all die Skelette zu kontrollieren – insbesondere, wenn nicht genügend Platz zur Verfügung steht. Viele Skelette gehen verloren oder können dem Totenbeschwörer nicht schnell genug durch enge Gänge folgen. Zweitens stellen sie sich später im Spiel (ab Akt 3) als schwache Kämpfer heraus.

Skelett beleben Tipp 3

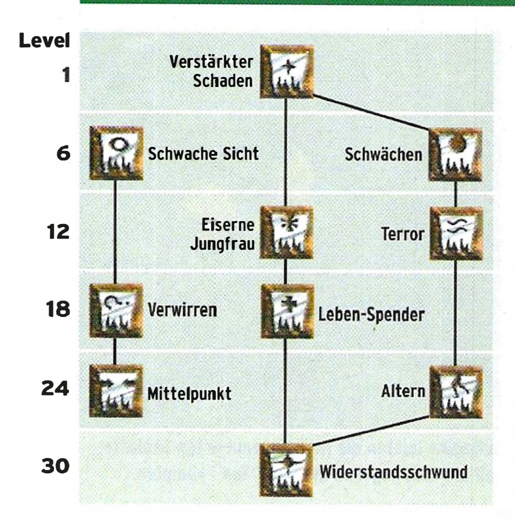
Deshalb der Tipp: Ein paar Punkte auf „Skelett beleben" und ein paar mehr auf „Skelett-Beherrschung" verwenden! Mit dieser Taktik verfügen Sie über mächtige Skelette und können trotzdem noch ein paar Punkte auf Flüche und andere Herbeirufungs-Zauber verwenden, wie zum Beispiel den Golems.

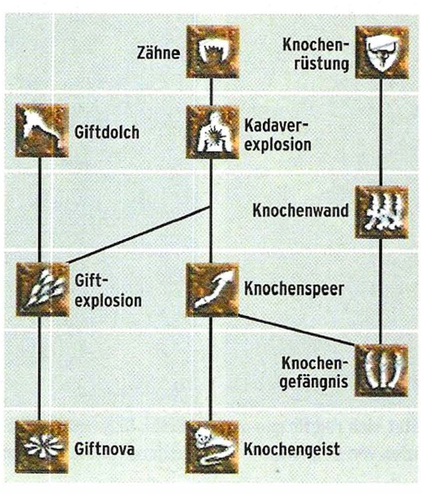


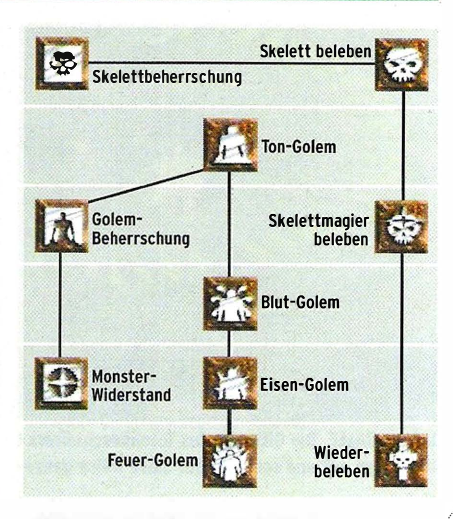
GANZ OBEN Unser Totenbeschwörer hat einige Skelettmagier belebt, die ihm nun mit Rat und Tat (und einigen Feuerbällchen) zur Seite stehen. Erst ab Level 12 ist diese Fertigkeit überhaupt aktivierbar.

Der Totenbeschwörer

Level 1, 6, 12, 18, 24, 30







Flüche



Eiserne Jungfrau

Verflucht eine Gruppe von Feinden, so dass sie sich selbst schädigen, wenn sie anderen Schaden zufügen.



Altern

Verflucht eine Gruppe von Feinden, so dass sie langsamer und schwächer werden und mehr Schaden einstecken müssen.



Leben-Spender

Verflucht eine Gruppe von Monstern, so dass sie dem Angreifer Leben übereignen, wenn er sie verwundet.



Mittelpunkt

Verflucht ein Monster, so dass es zum Ziel aller in der Nähe befindlichen Monster wird. Dieser Fluch kann nicht durch einen anderen Fluch überlagert werden.



Schwache Sicht

Verkleinert den Sichtbereich einer Monstergruppe.



Schwächen

Verringert den Schaden, den eine Monstergruppe anrichtet.



Verstärkter Schaden

Verstärkt nicht-magische Schäden an einer Gegner-Gruppe.



Terror

Verflucht eine Gruppe von Monstern, so dass sie in Panik flüchten.



Verwirren

Verflucht ein Monster, so dass es wahllos Ziele angreift.



Widerstandsschwund

Magische Angriffe aller Art fügen dem Gegner größeren Schaden zu. Verringert die Maximalwiderstände feindselig gesinnter Spieler.

Gift & Knochen



Gift-Dolch

Verbessert Ihre nächsten Dolch-Angriffe durch Hinzufügung von Gift.



Gift-Explosion

Wird der Zauber auf den Kadaver eines erschlagenen Monsters angewandt, verströmt dieser Giftgas und vergiftet damit in der Nähe befindliche Monster



Kadaver-Explosion

Wird der Zauber auf den Kadaver eines erschlagenen Monsters angewandt, explodiert dieser und beschädigt alle in der Nähe befindlichen Feinde.



Gift-Nova

Erzeugt einen sich ausbreitenden Ring aus konzentriertem Gift.



Knochengefängnis

Erzeugt um Ihr Ziel eine Barriere aus versteinerten Knochen.



Knochengeist

Entfesselt den Geist eines ruhelosen Untoten, der ein vorgegebenes Ziel verfolgt oder sich ein eigenes sucht.



Knochen-Rüstung

Erzeugt einen kreisenden Schild aus Knochen, der im Nahkampf Schäden abfängt.



Knochenspeer

Beschwört einen tödlichen Knochen-Stachel herauf, der Ihre Feinde aufspießt.



Knochenwand

Lässt eine undurchdringliche Barriere aus Knochen und Trümmern entstehen.



Zähne

Verschießt eine Salve von mit Stacheln bewehrten Zähnen.

Herbeirufung



Skelett-Beherrschung

Passiv - Erhöht Leben- und Schaden-Werte von wiederbelebten Skeletten und Kreaturen.



Skelett beleben

Wird der Zauber auf den Kadaver eines erschlagenen Monsters angewandt, belebt er einen Skelettkrieger, der für Sie kämpft.



Ton-Golem

Erzeugt aus Erde einen Golem, der an Ihrer Seite kämpft.



Golem-Beherrschung

Verbessert Geschwindigkeit und Leben all Ihrer Golems.



Skelettmagier beleben

Wird der Zauber auf den Kadaver eines erschlagenen Monsters angewandt, belebt er daraus einen Skelettmagier, der für Sie kämpft.



Blut-Golem

Erzeugt einen Golem, der mit Ihnen die Lebenskraft teilt, die er absaugt, aber auch den Schaden, den er erleidet.



Monster-Widerstand

Passiv - Erhöht die Widerstandskraft aller herbeigerufenen Kreaturen.



Eisen-Golem

Verwandelt einen metallischen Gegenstand in einen Golem, der die Eigenschaften des Gegenstandes besitzt.



Feuer-Golem

Lässt einen Golem entstehen, der erlittenen Feuer-Schaden in Lebenskraft umwandelt.



Wiederbeleben

Ruft ein Monster ins Leben zurück, das an Ihrer Seite kämpft.

D

Die Amazone

1. Bogen & Armbrust

Grundsätzliches rund um Bögen und Armbrust-Waffen

Sieben Fertigkeiten in dieser Gruppe sind spezifische Waffen, wie zum Beispiel der Kältepfeil, der Feuerbrandpfeil und der Zauberpfeil. Die anderen drei Fertigkeiten – Streuen, Mehrfach-Schuss und Gelenkter Pfeil – stellen Modifikationen zu den Pfeilwaffen dar (entweder Armbrust oder Bogen). Es handelt sich zwar nicht um neue Geschosse, dafür verbessern sie die existierenden Geschosse. Ein Mehrfach-Schuss sendet zum Beispiel mehrere Pfeile aus – und zwar für jeden einzelnen Pfeil, den sie abfeuern (mehr, wenn Fertigkeitspunkte hierauf verteilt sind).

Zauberpfeil 1 Tipp 1

Mit dem Zauberpfeil-Spruch verschießen Sie Pfeile aus magischer Energie. Sprich, Sie können auch dann kämpfen, wenn der Köcher leer ist. Besonders zu Beginn des Spiels ist dies eine wichtige Fertigkeit, weil Sie kaum Pfeile im Gepäck haben.

Zauberpfeil Tipp 2

Der Zauberpfeil kann als eine Art Notfall-Waffe eingesetzt werden. Oder dann, wenn Sie keine echten Pfeile verbrauchen wollen, aber mehr als genug Mana-Punkte besitzen. Übrigens richtet der Zauberpfeil genauso viel Schaden an wie ein normaler Pfeil. Mit steigenden Fertigkeitspunkten steigt der Schaden, gleichzeitig sinkt jedoch der Mana-Verbrauch: von anfangs 1,5 (Level 1) auf Null (ab Level 13).

Zauberpfeil Tipp 3

Ab Level 13 benötigen Sie überhaupt kein Mana mehr für diesen Zauber! Obwohl Zauberpfeile nicht gelenkt werden, treffen sie immer ihr Ziel. Vor allem für Amazonen mit niedriger Geschicklichkeit sehr zu empfehlen!

Zauberpfeil Tipp 4

Benutzen Sie den Zauberpfeil zusammen mit „Kritischer Schlag". Denn der Zauberpfeil verpasst nie sein Ziel und „Kritischer Schlag" verdoppelt den Schaden.

Feuerpfeil Tipp 1

Der Feuerpfeil-Spruch macht aus einem Ihrer Pfeile oder Bolzen ein brennendes Geschoss. Trifft das flammende Objekt einen Gegner, verursacht er normalen und zusätzlich Feuerschaden. Der Feuerpfeil wird effektiver, je mehr Punkte Sie auf ihn verteilen. Gerade zusammen mit „Kritischer Schlag" ist er die ultimative Waffe. Die Manakosten steigen langsam von 3 (Level 1) auf 7,7 (Level 20); der anrichtbare Schaden liegt zunächst bei 4 (Level 1), in der vollen Ausbaustufe bei 42.

Feuerpfeil Tipp 2

2. Der Feuerpfeil kann als Art „Pfadfinder" eingesetzt werden. Wenn Sie ihn in ein dunkles Verlies abfeuern, erhellt er beim Fliegen den Raum und Sie können abschätzen, was Sie erwartet.

2. Passiv & Magie

Was Passiv & Magie so wertvoll macht

Der wichtigste der drei Fertigkeitsbereiche: Die passiven Fertigkeiten Ausweichen, Meiden sowie Entrinnen sind überlebensnotwendig auf dem Weg durch das Spiel. Sie geben Ihrem Charakter die Möglichkeit, Angriffen auszuweichen.

Innere Sicht Tipp 1

Diese Fertigkeit erzeugt innerhalb eines gewissen Radius eine kleine Lichtquelle über dem Kopf eines Monsters. Weil dieser Zauber die Feinde etwas anleuchtet, kann die Amazone auch in der Dunkelheit Gefahren ausmachen. Auf Level 1 beträgt die Wirkungsdauer acht Sekunden, pro Level erhöht sich die Dauer um weitere vier Sekunden. Die Reichweite bleibt immer gleich.

Der wahre Vorteil dieses Spruchs liegt jedoch darin, dass die Verteidigungswerte des Gegners stark sinken.

Innere Sicht Multiplayer-Tipp

Jedes Mitglied profitiert vom „Innere Sicht"-Zauber der Amazone.

Kritischer Schlag Tipp 1

Kritischer Schlag verdoppelt den physischen Schaden. Wenn Sie auf diese Waffe Fertigkeitspunkte verteilen, steigt die Wahrscheinlichkeit für einen doppelten Schaden. Auf Level 10 landen Sie z. B. zu über 50% einen „Kritischen Schlag" (mit jeder beliebigen Waffe).

Kritischer Schlag Tipp 2

Weil dieser Angriff eine passive Fertigkeit ist, müssen Sie sich um ihn keine Gedanken machen (er ist grundsätzlich aktiviert). Erfolgreiche Amazonen investieren hierin immer ein paar Punkte.

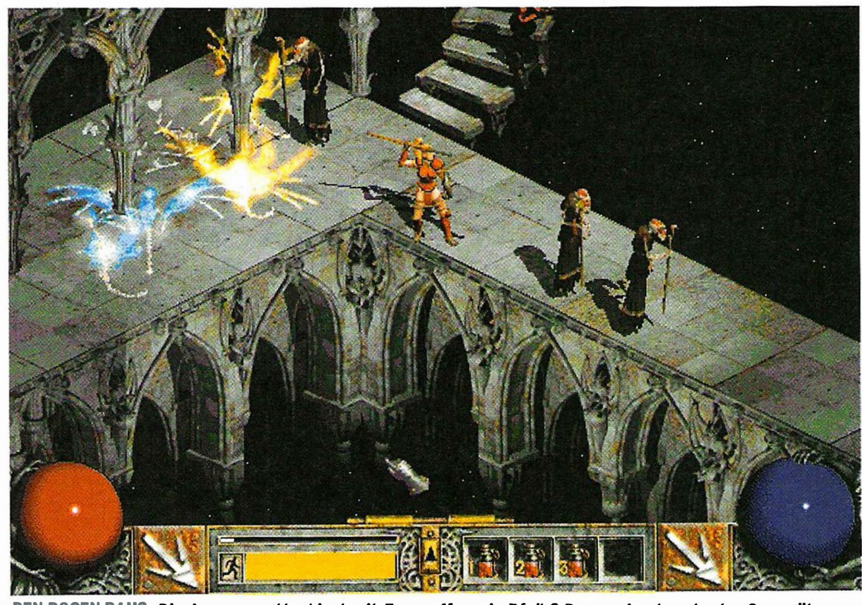
3. Wurfspieß & Speer

Grundsätzliches

Jede Fertigkeit in diesem Bereich wirkt sich positiv auf die Wurfspieß- bzw. Speer-Attacken aus.

Stoß Tipp 1

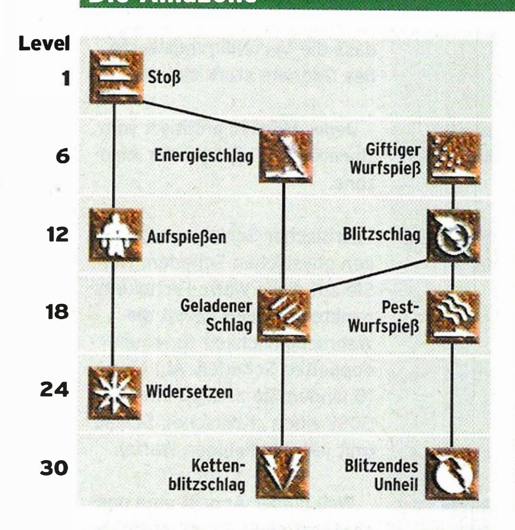
Mit dem Stoß landen Sie bei einer einzigen Attacke mehrere Treffer. Nachteil: Bei jedem erfolgreichen Treffer verliert der Stoß etwas an Energie. Außerdem gibt es keine Treffer-Garantie. Der Stoß wird recht schnell effektiv in Bezug auf die Angriffsrate und den Schaden: Ab Level 5 ist eine deutliche Steigerung feststellbar.

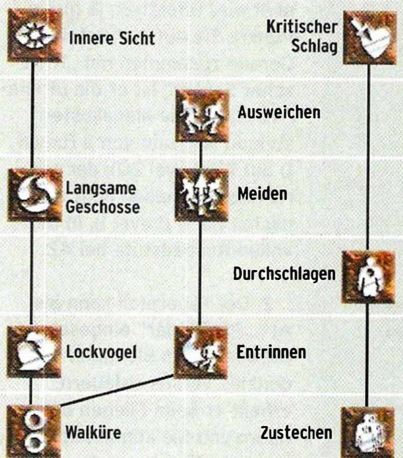


DEN BOGEN RAUS Die Amazone attackiert mit Fernwaffen wie Pfeil & Bogen, Armbrust oder Speer über große Entfernungen hinweg. Eine bessere Rüstung als hier in diesem Beispiel ist aber in jedem Fall ratsam.

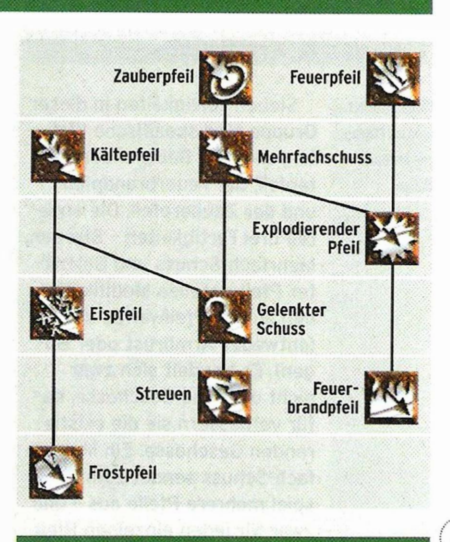
Die Amazone

Level









Wurfspieß & Speer



Stoß
Angriffe, bei denen mit einer Waffe der Klasse Spieß oder Speer mehrmals schnell zugestoßen wird.



Energieschlag
Verbessert Spieß- und Speerwaffen durch Hinzufügung von Blitzschaden.



Giftiger Wurfspieß
Verbessert magisch Ihren Wurfspieß, so dass er eine Giftwolke hinter sich herzieht.



Aufspießen
Erhöht die Schadenswirkung, verringert jedoch die Haltbarkeit der Waffe.



Blitzschlag
Verwandelt einen Wurfspieß in einen Blitz.



Geladener Schlag
Verbessert Spieß- und Speerwaffen durch Hinzufügung von Blitzschaden und entfesselt bei Treffern Combo-Blitze.



Pest-Wurfspieß
Verbessert magisch Ihren Wurfspieß, so dass er bei einem Treffer Giftwolken freisetzt.



Widersetzen
Greift alle angrenzenden Ziele an.



Kettenblitzschlag
Verbessert Spieß- und Speerwaffen durch Hinzufügung von Blitzschaden und entfesselt bei Treffern Kettenblitze.



Blitzendes Unheil
Verwandelt einen geworfenen Spieß in einen mächtigen Blitz, der sich beim Aufschlag in mehrere Blitze aufteilt.

Passiv & Magie



Ausweichen
Passiv - Es besteht die Chance, dass Sie einem Nahkampfangriff ausweichen, wenn Sie angreifen oder stillstehen.



Durchschlagen
Passiv - Verbessert den Angriffswert.



Entrinnen
Passiv - Es besteht die Chance, dass Sie einem Nahkampf- oder Geschossangriff ausweichen, wenn Sie gehen oder rennen.



Innere Sicht
Illuminiert in der Nähe befindliche Feinde und lässt sie für Sie und Ihre Party zu leichteren Zielen werden.



Kritischer Schlag
Passiv - Es besteht die Chance, dass Ihre Angriffe doppelten Schaden anrichten.



Langsame Geschosse
Illuminiert in der Nähe befindliche Gegner und verlangsamt ihre Distanzangriffe.



Lockvogel
Lässt ein Ebenbild Ihrer selbst entstehen, das das Feuer der Feinde auf sich zieht.



Meiden
Passiv - Es besteht die Chance, dass Sie feindlichen Geschossen ausweichen, wenn Sie angreifen oder stillstehen.



Walküre
Ruft eine mächtige verbündete Walküre herbei.



Zustechen
Passiv - Es besteht die Chance, dass Ihre Geschosse Feinde durchschlagen und dann weiterfliegen.

Bogen & Armbrust



Eispfeil
Verzaubert Pfeile, so dass sie Feinde erstarren lassen.



Explodierender Pfeil
Verzaubert einen Pfeil oder Bolzen, so dass er bei Kontakt explodiert und alle in der Nähe befindlichen Feinde schädigt. Treffer garantiert.



Feuerbrandpfeil
Verbessert Pfeile und Bolzen, so dass sie schweren Feuer-Schaden hervorrufen und beim Auftreffen ein Feuer entfachen. Treffer garantiert.



Feuerpfeil
Verbessert magisch Ihre Pfeile oder Bolzen durch Feuer und garantierte Treffer.



Frostpfeil
Verbessert magisch einen Pfeil oder Bolzen, so dass er ganze Gruppen von Monstern zu Eis erstarren lässt. Treffer garantiert.



Gelenkter Pfeil
Verbessert Ihre Pfeile und Bolzen, so dass sie Ihr Ziel verfolgen oder sich selbst eines suchen. Treffer garantiert.



Kältepfeil
Verzaubert Pfeile, so dass sie Ziele langsamer werden lassen.



Mehrfachschuss
Sie feuern mehrere Pfeile ab.



Zauberpfeil
Lässt einen magischen Pfeil oder Bolzen entstehen, der zusätzlichen Schaden verursacht



Streuen
Vervielfacht einen Pfeil und visiert mehrere Feinde an.

D

Der Paladin

1. Kampf

Opfer Tipp 1

Damit fügen Sie dem Gegner mehr Schaden zu, indem Sie Ihre Angriffswerte verbessern. Leider verlieren Sie dabei 8 Prozent Ihrer Gesundheit. Der Vorteil: der Trefferschaden erhöht sich immens, während Ihnen stets nur 8 Prozent abgezogen werden, ganz gleich, welchen Level die Opfer-Fertigkeit erreicht hat. Wägen Sie ab, ob Sie nicht lieber eine stärkere Attacke wählen, als gleich etwas von Ihrem eigenen Leben einzusetzen.

Opfer Tipp 2

Wenn Sie eine Waffe besitzen, die gegnerische Lebenskraft raubt und diese dann Ihrer eigenen hinzufügt, wird Opfer zu einer sehr praktische Fertigkeit. Andernfalls sollten Sie stets ausreichend Heiltränke griffbereit haben.

Niederstrecken Tipp 1

Ein gegnerischer Angriff wird reflektiert, trifft den Feind und lähmt ihn für kurze Zeit. Je höher Ihr Wert in dieser Fähigkeit ist, umso länger hält dieser Effekt an. Der Gegner kann sich weder bewegen noch Sie angreifen.
Pro Level kommen 15 % Schaden hinzu. Wenn Niederstrecken Level 15 erreicht hat, können Sie damit bis zu 225 Prozent Schaden anrichten und den Gegner für knapp dreieinhalb Sekunden betäuben.

Niederstrecken Tipp 2

Sie schalten selbst einen harten Gegner aus, wenn Sie mehrmals hintereinander Niederstrecken anwenden. Der Gegner wird dann jedes Mal zurückgeworfen und kurz gelähmt. So können Sie Gegner gegen eine Wand drücken und weiterhin beharken oder mit dem Schwert angreifen.

2. Offensive Auras

Grundsätzliches über Offensive Auras

Diese Sammlung von Fertigkeiten verbessert vorhandene Kampffertigkeiten. Besonders in Mehrspielerrunden zeigen diese Offensiven Auras, was Sie wert sind. Gruppen ohne einen Paladin mit diesen Fertigkeiten sind klar im Nachteil.

Macht Tipp 1

Macht können Sie, wie alle Auras, am besten anwenden, wenn es einer ganzen Gruppe hilft. Diese starke Aura verdoppelt ab Level 7 sogar den Angriffswert jedes Treffers, denn Sie bei gegnerischen Monstern landen.

Macht Tipp 2

Aktivieren Sie Macht, wenn Sie in einer zusammengepferchten Gruppe kämpfen. So erhöhen Sie die offensiven Kräfte der ganzen Gruppe, um einen aussichtslosen Kampf dann doch noch gewinnen zu können.

Heiliges Feuer Tipp 1

Diese Aura beschießt gegnerische Einheiten regelmäßig mit Feuer. Je mehr Fertigkeitspunkte Sie in das Heilige Feuer investieren, umso größer Wirkung und Radius.

Heiliges Feuer Tipp 2

Setzen Sie diese Fertigkeit ein, wenn Sie sich in einem Spielabschnitt mit vielen starken Gegnern aufhalten. Nehmen Sie einen Ausdauertrank und laufen Sie um die Gegner herum, während diese von ihrem Heiligen Feuer geschwächt werden.

Ab dem Dritten Akt wird Ihnen das Heilige Feuer bei den schwereren Gegnern angesichts des geringen Schadens nicht mehr von großer Hilfe sein.

3. Defensive Auras

Grundsätzliches über Defensive Auras

In Mehrspielerrunden sind sie für den Paladin besonders wichtig, da sie andere Gruppenmitglieder beschützen und beeinflussen können.

Gebet Tipp 1

Mit dem Gebet heilen Sie nicht nur sich selbst, sondern auch noch Mitspieler in der Umgebung. Manakosten fallen nur bei einer tatsächlichen Heilung an. Ansonsten ist das Gebet stets im „Standby-Modus". Mit dem Level erhöhen sich Aktionsradius, Wirkung und Manakosten.

Gebet Tipp 2

Im Mehrspielermodus sollte der Paladin hinter den anderen Gruppenmitgliedern stehen und das Gebet sprechen, um jeden getroffenen Kollegen gleich heilen zu können.

Widerstand gegen Feuer Tipp 1

Diese Fertigkeit erhöht Ihre Widerstandsfähigkeit gegenüber Feuer – und die Ihrer Gruppenmitglieder, die sich im Aura-Radius befinden. Wieder einmal haben Sie die Möglichkeit, sich selbst und die Gruppe besonders in Mehrspielerrunden gegen Feuerangriffe zu schützen. Für diese Fertigkeit benötigen Sie kein Mana. Sie können sie also permanent aktiviert lassen.

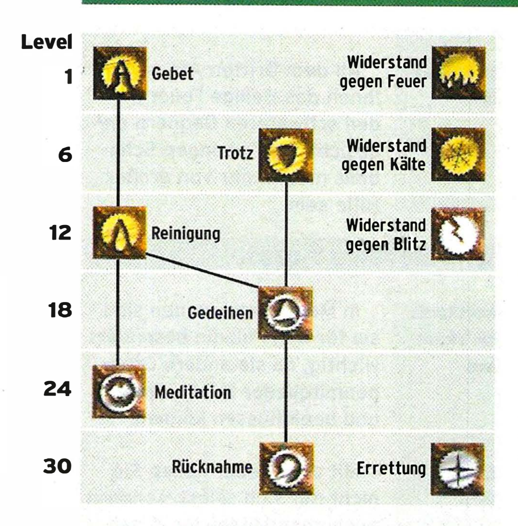


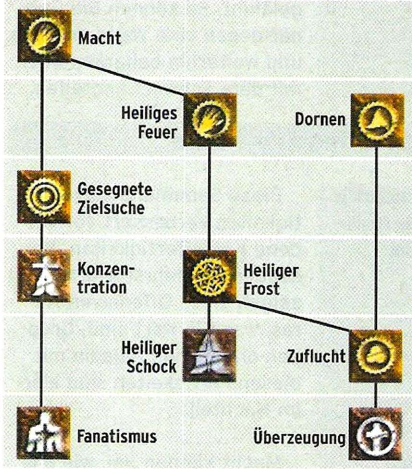
ÜBERRASCHUNG! Als der Paladin die Höhle betrat, ahnte er nicht, dass er sofort zum umschwärmtesten Gast des Dungeons avancieren würde.

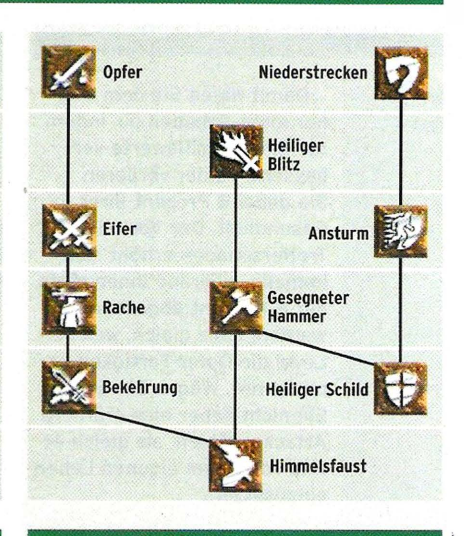


IN DER MANGEL Blaue und rote Salamander stürzen sich auf unseren Paladin, der sich aber dank weit entwickelter Fertigkeiten zu helfen weiß.

Der Paladin







Defensive Auras



Errettung
Wenn aktiv, verringert die Aura Feuer-, Kälte- und Blitz-Schaden, der Ihnen und Ihrer Party zugefügt wird.



Gebet
Die Aura regeniert langsam Ihr Leben und das Leben Ihrer Party.



Gedeihen
Wenn aktiv, verbessert die Aura die Rate, mit der sich die Ausdauer erholt, sowie die Geschwindigkeit, mit der Sie und Ihre Party sich bewegen.



Reinigung
Wenn aktiv, reduziert die Aura die Zeit, während derer Sie und Ihre Party unter Gift oder einem Fluch leiden.



Meditation
Wenn aktiv, verbessert die Aura die Mana-Rückgewinnung für Sie und Ihre Party.



Rücknahme
Wenn aktiv, versucht die Aura, die Seelen erschlagener Feinde zu erlösen, um Mana und Leben für Sie und Ihre Party zu erlangen.



Trotz
Die Aura stärkt den Verteidigungswert von Ihnen und Ihrer Party.



Widerstand gegen Blitz
Wenn aktiv, verringert die Aura den Blitz-Schaden, der Ihnen und Ihrer Party zugefügt wird.



Widerstand gegen Kälte
Verringert Kälte-Schaden, der Ihnen und Ihrer Party zugefügt wird.



Widerstand gegen Feuer
Wenn aktiv, verringert die Aura den Feuer-Schaden, der Ihnen und Ihrer Party zugefügt wird.

Offensive Auras



Dornen
Wenn aktiv, reflektiert die Aura den Schaden, den Sie erleiden, so dass er auf Ihren Angreifer zurückfällt.



Fanatismus
Wenn aktiv, verbessert die Aura die Angriffsgeschwindigkeit und den Angriffswert für Sie und Ihre Party.



Gesegneter Zielsucher
Wenn aktiv, verbessert die Aura den Angriffswert für Sie und Ihre Party.



Heiliger Frost
Wenn aktiv, lässt die Aura in der Nähe befindliche Monster zu Eis erstarren.



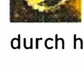
Heiliger Schock
Wenn aktiv, sendet die Aura elektrische Wellen aus, die alle in der Nähe befindlichen Feinde schädigen.



Konzentration
Wenn aktiv, erhöht die Aura den Schaden und verringert die Chance, dass Ihr Angriff unterbrochen wird.



Heiliges Feuer
Wenn aktiv, schädigt die Aura in der Nähe befindliche Feinde durch himmlische Flammen.



Macht
Wenn aktiviert, erhöht die Aura den Schaden, den Sie und Ihre Party anrichten.



Überzeugung
Wenn aktiv, schwächt die Aura sowohl Verteidigungskraft als auch Widerstandskraft in der Nähe befindlicher Feinde.



Zuflucht
Wenn aktiv, fügt die Aura den Untoten Schaden zu und stößt sie zurück.

Kampf-Fertigkeiten



Opfer
Erhöht Genauigkeit und Schadensstärke auf Kosten der Lebenskraft.



Niederstrecken
Lähmen Sie Ihren Feind für kurze Zeit, indem Sie mit Ihrem Schild nach ihm schlagen.



Heiliger Blitz
Ein Blitz aus göttlicher Energie, der untote Feinde schädigt oder Verbündete heilt



Eifer
Sie können mehrere in der Nähe befindliche Feinde mit einem einzigen Angriff attackieren.



Ansturm
Stürzen Sie sich in die Schlacht und greifen Sie einen Feind an.



Rache
Jeder erfolgreiche Angriff wird durch Feuer-, Blitz- und Kälte-Schaden verstärkt.



Gesegneter Hammer
Ruft einen übernatürlichen Hammer herbei, der spiralförmig herumwirbelt und von ihm getroffene Feinde schädigt. Fügt Untoten 150 Prozent Schaden zu.



Bekehrung
Bekehrt Monster, so dass sie gegen andere böse Dämonen und Bestien kämpfen.



Heiliger Schild
Verbessert Ihren Schild durch göttliche Macht.



Himmelsfaust
Blitze treffen Ihr Ziel und suchen nach in der Nähe befindlichen Feinden.

Die Zauberin

1. Feuer

Feuerblitz Tipp 1

Der Feuerblitz schießt einen Blitz aus Feuer auf einen einzigen Gegner. Die Zauberin beginnt das Spiel bereits mit dieser Fertigkeit. Sie erhöht sich, wenn Sie mehr Fertigkeitspunkte hineinlegen. Die Manakosten bleiben dabei stets bei 2,5 Punkten.

Feuerblitz Tipp 2

Weil der Feuerblitz sehr wenig kostet, kann er auch nur einen Gegner treffen. Der dabei zugefügte Schaden ist ebenfalls beschränkt.

Wärme Tipp 1

Wärme (passiv) beschleunigt die Regenerationszeit Ihres Manawertes. Es ist wichtig, dass Sie dieser Fertigkeit Fertigkeitspunkte zuweisen. Da die Zauberin mit Magie kämpft, benötigt Sie viel Mana.

Wärme Tipp 2

Wärme reduziert die Regenerationszeit des Manawertes um einen Prozentwert – auf Level 1 sind es 25 %. Das Mana füllt sich also um ein Viertel schneller auf als normalerweise. Wenn Sie Level 9 erreicht haben, haben Sie eine Regenerationszeit, die nur noch die Hälfte des ursprünglichen Werts beträgt. Das macht diese Fertigkeit zu einer der wichtigsten im ganzen Spiel.

2. Blitzschlag

Die Zauberin sollte diesen Fertigkeitsbereich wenigstens minimal entwickeln.

Combo-Blitz Tipp 1

Diese Fertigkeit feuert mehrere Blitze auf das Ziel. Je weiter diese Fertigkeit entwickelt wurde, umso mehr Blitze prasseln auf den Gegner ein: Auf Level 1 sind es drei, mit jedem zusätzlichen Level kommt ein Stromschlag hinzu. Die oberste Grenze liegt bei 22 Blitzen (Level 20). Der Schaden, den Sie mit diesen Blitzen maximal anrichten können, wird Ihnen im späteren Spielverlauf nicht viel helfen. Deshalb nicht zu viele Fertigkeitspunkte darauf verschwenden!

Combo-Blitz Tipp 2

Da der Combo-Blitz eine relativ Mana-günstige Fertigkeit darstellt, können Sie sie gut zum Auskundschaften von unbekannten Gegenden verwenden. Manchmal ist es sehr nützlich ein paar Blitze in einen Raum zu schicken. Das fügt den Monstern im Raum vorab schon einmal etwas Schaden zu.



IT'S MAGIC Die zierliche Zauberin behilft sich im Kampf gegen ekliges Getier mit magischen Sprüchlein und/oder zauberhaften Stäben. Deshalb unverzichtbar: ein ausreichender Mana-Vorrat.



Statikfeld Tipp 1

Per Statikfeld verpassen Sie einer Gruppe von Monstern vorab einen kleinen Dämpfer. Es zieht jedem Ziel in einem bestimmten Radius ein Drittel seiner gegenwärtigen Trefferpunkte ab. Wenn Sie das Statikfeld zweimal benutzen, haben die Gegner nur noch die Hälfte ihrer ursprünglichen Trefferpunkte – ein klarer Vorteil zu Kampfbeginn! Später richten Sie allerdings immer weniger Schaden an, da der sich ja prozentual an den gegnerischen Trefferpunkten berechnet.

Statikfeld Tipp 2

Im Notfall können Sie Gegner mit dem Statikfeld töten. Dazu sind aber viele Versuche nötig. Sie sollten dem Gegner besser mit dem Zauberstab den Rest geben anstatt zu viel Mana zu verschwenden.

Statikfeld Tipp 3

Die Reichweite des Statikfelds (also der Radius) erweitert sich mit jedem Level: Auf Level 4 doppelt so hoch wie auf Level 1, auf Level 8 viermal so weit, Level 12 sorgt für die sechsfache Reichweite. Die Manakosten bleiben mit 9 immer gleich hoch.

3. Kälte

Grundsätzliches

Kälte hat den unschätzbaren Vorteil, dass sie die Gegner verlangsamt. Meistens können Sie Gegner sogar einfrieren und dann in tausend Teile zerschlagen. Ein Feind, der so getötet wurde, kann nicht wiederbelebt werden.

Eisblitz Manakosten: 3 Tipp 1

Die Basis-Fertigkeit der Kälte richtet beim Gegner nicht nur Kalt-Schaden an, sondern verlangsamt ihn auch noch für eine kurze Zeit. Wirkung und Lähmungsdauer hängen von den Fertigkeitspunkten ab. Sie sollten wenigstens einen Punkt vergeben – auch deshalb, weil der Eisblitz die Voraussetzung für Eisstoß und die Gletschernadel darstellt.

Eisblitz Tipp 2

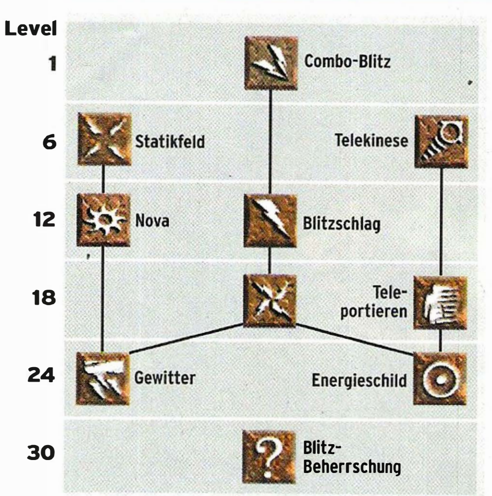
Legen Sie den Eisblitz auf einen Hotkey – so setzen Sie auch starke Gegner lange genug außer Gefecht.

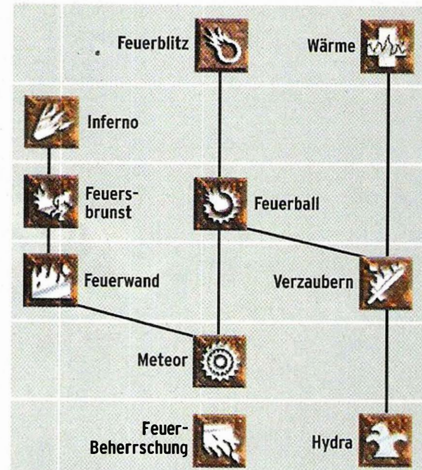
Eis-Rüstung Manakosten: 7 Tipp 1

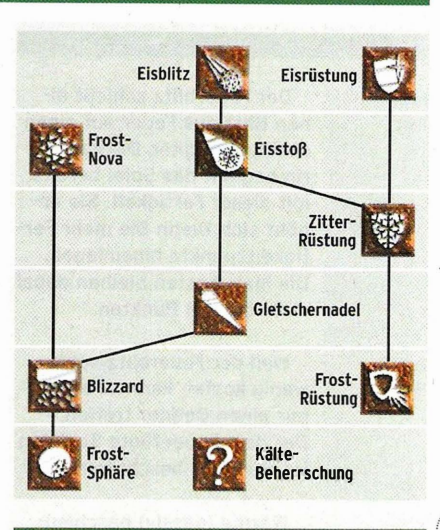
Die Gefrorene Rüstung verbessert die Defensiv-Werte: Die getroffenen Angreifer werden kurzerhand eingefroren. Die Wirkung hält bei Level 1 rund zwei Minuten an, bei Level 20 sogar satte sechs Minuten. Die größte Wirkung hat die Fertigkeit natürlich in einem großen Handgemenge mit Gegnern.

Die Zauberin

Level 1 · 6 · 12 · 18 · 24 · 30







Blitz-Zauber



Combo-Blitz
Lässt mehrere in zufällige Richtungen schießende Blitze aus elektrischer Energie entstehen.



Blitz-Beherrschung
Passiv – Verringert die Menge des für Ihre Blitz-Zauber benötigten Manas.



Blitzschlag
Erzeugt einen mächtigen Blitz, der Ihre Feinde zu Boden schleudert.



Gewitter
Ruft einen Sturm herbei, der Ihre Feinde mit Blitzen überschüttet



Energieschild
Erzeugt einen magischen Schild, der bei einem Treffer Mana statt Gesundheit verbraucht.



Kettenblitz
Erzeugt einen mächtigen Blitz, der in mehrere Ziele (= Gegner) fährt und diese schädigt.



Statikfeld
Erzeugt ein Feld aus elektrischer Energie, das die Lebenskraft aller in der Nähe befindlichen Feinde um ein Drittel verringert.



Nova
Erzeugt einen sich vergrößernden Ring aus Blitzen, der in der Nähe befindlichen Feinden einen Schlag versetzt.



Teleportieren
Versetzt Sie sofort an einen Ort innerhalb Ihres Sichtbereiches.



Telekinese
Benutzt die Kraft Ihres Geistes, um Gegenstände aufzunehmen, Gegenstände zu benutzen und Feinde zurückzustoßen.

Feuer-Zauber



Feuer-Beherrschung
Passiv - Verstärkt die Gesamtschadenswirkung Ihrer Feuer-Zauber.



Feuerball
Erzeugt einen explodierenden tödlichen Feuerball, der Ihre Feinde einschließt.



Feuerblitz
Lässt ein magisches Flammen-Geschoss entstehen.



Feuersbrunst
Lässt hinter Ihnen eine Feuerwand entstehen, die Ihre Feinde versengt.



Feuerwand
Erzeugt eine Flammenwand, die Ihre Feinde blockiert oder verbrennt.



Hydra
Ruft eine vielköpfige Feuerbestie herbei, die Ihre Feinde in Asche verwandelt.



Inferno
Erzeugt eine ständig brennende Flamme, die Ihre Feinde ansengt.



Meteor
Ruft einen Meteor vom Himmel herab, der Ihre Feinde zermalmt und verbrennt.



Verzaubern
Verzaubert die aktuelle Waffe des anvisierten Charakters oder Dieners. Verbessert Nahkampfwaffen durch Feuer-Schaden. Verbessert Distanzwaffen um ein Drittel Feuer-Schaden.



Wärme
Passiv – Erhöht die Rate, mit der sich Mana erneuert.

Kälte-Zauber



Eisblitz
Erzeugt ein magisches Geschoss aus Eis, das Ihre Feinde schädigt und langsamer werden lässt.



Eis-Rüstung
Erhöht Ihren Verteidigungswert und lässt Feinde, die bei Ihnen einen Treffer landen, erstarren.



Frost-Nova
Erzeugt einen Ring aus Eis und Frost, der sich ausdehnt und alle in der Nähe befindlichen Feinde schädigt und verlangsamt.



Eis-Stoß
Erzeugt eine Eiskugel, die den Feind schädigt und erstarren lässt.



Zitter-Rüstung
Erhöht Ihren Verteidigungswert, lässt Feinde, die bei Ihnen einen Treffer landen, erstarren und schädigt sie.



Gletschernadel
Erzeugt einen magischen Eiskometen, der alle in der Nähe befindlichen Feinde erstarren oder erfrieren lässt.



Blizzard
Ruft einen Sturm herbei, dessen Eishagel all Ihre Feinde vernichtet.



Frost-Rüstung
Erhöht den Verteidigungswert und entfesselt ein Eisgeschoss, das Distanzangreifer attackiert.



Frost-Sphäre
Erzeugt eine Magie-Kugel, die per Eishagel Ihre Feinde vernichtet.



Kälte-Beherrschung
Passiv – Erhöht die Schadenswirkung Ihrer Kälte-Angriffe, so dass sie jetzt den Kälte-Widerstand der Feinde durchdringen.

Der Barbar

Was die Schwert-Beherrschung so wichtig macht.

Die meisten höherrangigen Waffen, die der Barbar findet, sind Schwerter. Wenn Sie aus Ihrem Charakter einen Barbar-Superman machen wollen, sollten Sie ausreichend viele Punkte in die Schwert-Beherrschung investieren.

1. Kampffertigkeiten

Grundsätzliches

Dieser Abschnitt beherbergt die Basisfertigkeiten des Barbars und einige wichtige Stoß- und Sprungattacken. Auch wenn die Beherrschungs-Fertigkeiten wichtiger sind, kommt der Barbar ohne einige Fertigkeiten im Kampf-Bereich leicht in Schwierigkeiten.

Stoß Tipp 1

Der Stoß fügt dem Gegner nicht nur zusätzlichen Schaden zu, sondern erhöht obendrein den Schadens- und Angriffswert. Außerdem lähmt der Stoßangriff den Gegner für eine Weile. Sie können ihn also hervorragend gegen schwer zu besiegende Monster einsetzen. Nach dem Angriff können Sie so erneut ausholen oder sich schnell aus dem Staub machen.

Sprung Tipp 1

Der Barbar kann zum Beispiel über Bäche, Flüsse oder andere Hindernisse springen und so zu schwer zugänglichen Orten gelangen. So ersparen Sie sich meist viel Zeit, die Sie bei anderen Charakteren dazu aufwenden müssten, das Hindernis zu umgehen. Außerdem kann der Barbar durch einen Sprung schnell gefährlichen Situationen entkommen.

Sprung Tipp 2

Um einen Unterschied gegenüber anderen Charakteren festzustellen, müssen Sie schon sechs oder sieben Punkte in diese Fertigkeit investieren. Als „Bonus" werden Gegner etwas zurückgeworfen, wenn Sie nach einem Sprung vor ihnen wieder auf dem Boden aufkommen. Das fügt ihnen zwar keinen Schaden zu, schafft aber einen kleinen Sicherheitspuffer zwischen Ihnen und den Gegnern.

Sprung Tipp 3

In Multiplayerpartien können Sie mit dem Sprung oft Gegenstände besorgen, die andere Gruppenmitglieder nicht erreichen können.

2. Kampfbeherrschung

Tipp 1: Auf eine Fertigkeit konzentrieren!

Ein Barbar, der alle sechs Künste beherrscht (Knüppel, Axt, Schwert, Stange, Wurf und Speer), ist nur sehr schwer zu besiegen. Tragischerweise ist diese Idealkombination nicht möglich. Deshalb sollten Sie sich zu Spielbeginn eine aussuchen und dann bei dieser bleiben. Clevere Spieler warten mit der Vergabe der Fertigkeitspunkte, bis Sie Ihre Lieblingswaffe gefunden haben.

Tipp 2: Gezielt auswählen!

Diese Fertigkeiten erhöhen den Schaden der Waffen, auf die Sie die Fertigkeitspunkte verteilt haben: Knüppel, Axt, Schwert, Stange, Wurf und Speer. Wenn Sie zum Beispiel nur Schwerter benutzen, sollten Sie sich auf bei der Vergabe der Punkte auf diese Waffenart konzentrieren.

Tipp 3: Geduld!

Warten Sie mit der Vergabe der Fertigkeitspunkte, bis Sie jene Lieblings-Waffengattung kennen, die Sie das ganze Spiel über benutzen wollen. Tipp: Bereits im Zweiten Akt finden Sie mehrere große Waffen.

3. Kriegsschrei

Grundsätzliches

Einige Fertigkeiten, wie zum Beispiel Hohn oder der Kampfaufruf machen besonders im Mehrspielermodus Sinn. Der Kampfaufruf gibt jedem Gruppenmitglied in der näheren Umgebung für kurze Zeit einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt.

Heulen Manakosten: 4 Tipp 1

Diese Fertigkeit verängstigt Monster so stark, dass Sie vor Ihnen weglaufen. Heulen funktioniert lediglich in einem bestimmten Radius um Ihren Charakter. Je nachdem, wie viele Punkte Sie auf die Fertigkeit verwendet haben, laufen die Gegner aus dem Radius hinaus oder für eine bestimmte Zeit von Ihnen weg (auf Level 1 sind es drei Sekunden, für jeden weiteren kommt eine Sekunde hinzu).

Heulen Tipp 2

Mit Heulen jagen Sie eine ganze Gruppe von Feinden davon. Wenn also eine ganze Horde von Feinden auf Sie zurennt, schicken Sie sie mit dem Heuler wieder zurück. Auf diese Weise können Sie die Feinde in zwei Gruppen teilen, die sich hintereinander leichter besiegen lassen.

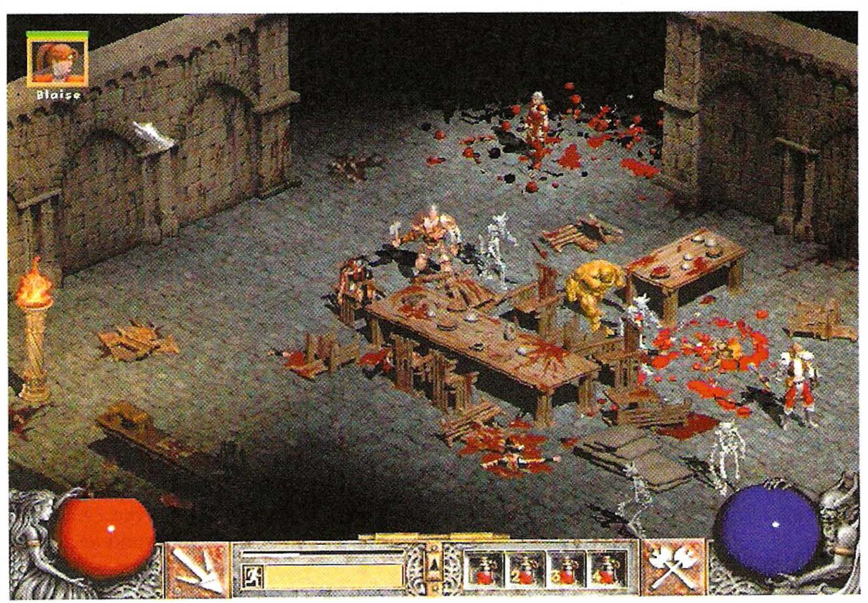
Elixier suchen Manakosten: 2 Tipp 1

Diese Fertigkeit sorgt dafür, dass Sie mit etwas Glück bei einer erlegten Kreatur ein Elixier finden. Diese Elixiere werden zufällig verteilt. Die meisten Elixiere sind Heil- oder Manatränke.

Elixier suchen Tipp 2

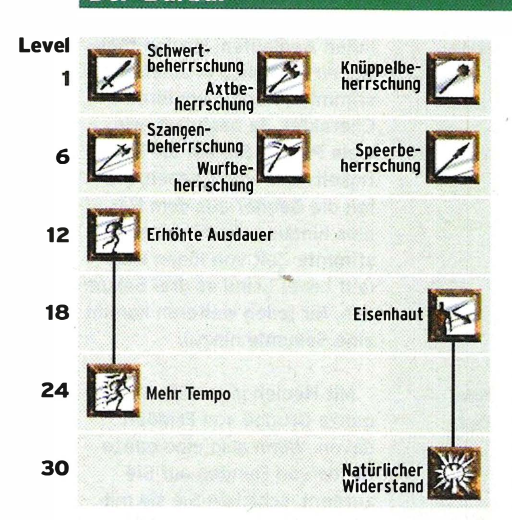
Grundsätzlich brauchen Sie hier nicht mehr als ein oder zwei Punkte einzusetzen. Sogar mit 15% Erfolgswahrscheinlichkeit finden Sie ausreichend Tränke, um nicht in die Bredouille zu kommen oder Tränke in der Stadt kaufen zu müssen. Elixier suchen lohnt sich vor allem im Mehrspielermodus, denn so können Sie Ihre Truppe ohne Selbstkosten heilen.

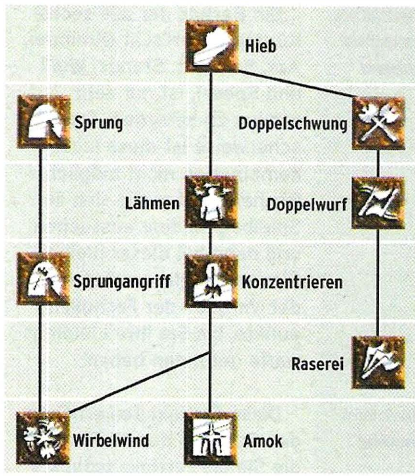
D

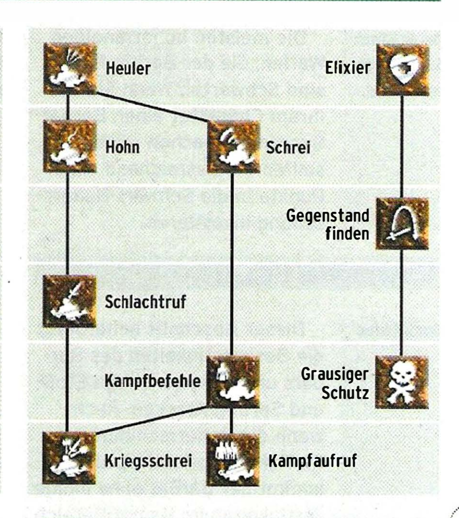


KURZ & KLEIN Wo der Barbar hin schlägt, wächst so schnell kein Gras mehr: Der aktivierte Doppelschwung (rechts unten) sorgt dafür, dass der Held mit zwei Waffen gleichzeitig zuschlägt.

Der Barbar







Kampfbeherrschung



Axt-Beherrschung
Passiv – Verbessert die Fertigkeit im Axtkampf.



Eisenhaut
Passiv – Verbessert den Verteidigungswert Ihres Barbaren. Gegnerische Treffer steckt er leichter weg.



Knüppel-Beherrschung
Passiv – Verbessert die Fertigkeit im Knüppelkampf. Dazu brauchen Sie allerdings die entsprechende Waffe.



Erhöhte Ausdauer
Passiv – Erhöht Ihre Ausdauer. Bei gedrückter Strg-Taste hält Ihr Held wesentlich länger durch.



Natürlicher Widerstand
Passiv – Erhöht die natürlichen Widerstandskräfte gegen Elementar- und Gift-Schaden



Mehr Tempo
Passiv – Erhöht spürbar die Geschwindigkeit beim Gehen und Rennen.



Schwert-Beherrschung
Passiv – Verbessert die Fertigkeit im Schwertkampf. Kümmern Sie sich auch um ein taugliches Schwert!



Speer-Beherrschung
Passiv – Verbessert die Fertigkeit im Speerkampf. Wirkt nur bei dieser Waffenart!



Stangen-Beherrschung
Passiv – Verbessert die Fertigkeit für den Kampf mit Stangen, Piken und Helebarden.



Wurf-Beherrschung
Passiv – Verbessert die Fertigkeit für Wurfwaffen wie Äxte, Messer und Speere.

Kampffertigkeiten



Doppelschwung
Wenn zwei Waffen in Benutzung sind, werden – so möglich – zwei Ziele angegriffen oder ein Ziel wird zwei Mal angegriffen.



Amok
Ein mächtiger, aber unvorsichtiger Angriff, der Schadens- und Angriffswerte erhöht, den Verteidigungswert jedoch verringert.



Hieb
Mächtiger Schlag, der den Schaden beim Opfer verstärkt und es zurückwirft.



Doppelwurf
Hiermit können Sie zwei verschiedene Waffen gleichzeitig werfen



Lähmen
Lähmt kurzzeitig Ihr Ziel



Konzentrieren
Diese Attacke kann nicht unterbrochen werden und verbessert Angriffs- und Verteidigungswerte.



Raserei
Sie können damit zwei Waffen gleichzeitig benutzen. Ein erfolgreicher Angriff erhöht Ihre Geschwindigkeit. Sie müssen dazu mit zwei Waffen gleichzeitig ausgerüstet sein.



Sprung
Springt aus der Gefahrenzone oder mitten ins Getümmel.



Sprung-Angriff
Greift einen anvisierten Feind mit einem schnellen Sprung an.



Wirbelwind
Der „Tanz des Todes" schlägt Schneisen durch Feindeslegionen.

Kriegsschrei



Heulen
Lässt in der Nähe befindliche Monster vor Angst das Weite suchen.



Elixier suchen
Der Zauber wird auf den Kadaver eines erschlagenen Monsters angewandt, um dort vielleicht einen Heiltrank zu finden.



Hohn
Lässt ein Monster so wütend werden, dass es rücksichtslos angreift.



Schrei
Macht auf drohende Gefahr aufmerksam und verbessert den Verteidigungswert für Sie und Ihre Party.



Gegenstand finden
Wird auf den Kadaver eines erschlagenen Monsters angewandt, um verborgene Schätze zu finden.



Schlachtruf
Ein markerschütternder Schrei, der Verteidigungswert und Schadenswirkung der Feinde verringert.



Kampfbefehle
Verbessert den Maximalwert für Mana, Leben und Ausdauer bei Ihnen und Ihrer Party.



Grausiger Schutz
Lässt aus dem Kadaver eines erschlagenen Monsters ein Furcht erregendes Totem entstehen, das in der Nähe befindliche Monster in die Flucht jagt.



Kriegsschrei
Verletzt und lähmt alle in der Nähe befindlichen Feinde.



Kampfaufruf
Erhöht alle aktuellen Fertigkeiten-Levels, über die Sie und Ihre Party verfügen.

Diablo 2 – 25 goldene Einsteigertipps

So klappt der Einstieg in Diablo 2: Wir geben Level-1-Kriegern grundlegende Tipps.

D

1. Bereiten Sie sich gut vor!

Der wichtigste Tipp vorab: Füllen Sie Thermoskannen ab, schmieren Sie Stullen, bestücken Sie den Kühlschrank und prüfen Sie den Vorrat an Energy Drinks - wer mit *Diablo 2* loslegt, wird so schnell nicht wieder das Haus verlassen.

2. Übersichtskarte sorgt für bessere Orientierung

Lassen Sie die Übersichtskarte (Tabulatortaste betätigen!) stets eingeblendet, ansonsten verlieren Sie schnell die Orientierung und verlaufen sich häufig. Dankenswerterweise werden auch Zugänge zu Höhlen oder wichtige Stellen (zum Beispiel ein Steinkreis oder ein Altar) eingeblendet. Mit den Pfeiltasten können Sie die Karte verschieben.

3. Wissen, mit wem man's zu tun hat

Machen Sie sich mit den Gegnern vertraut: Beobachten Sie, wie sie sich verhalten und welche Waffen sie einsetzen - Gift, Feuerbälle oder Pfeile zum Beispiel. Gegen manche Widrigkeiten (Feuer, Blitz, Magie) kann man sich durch einen Klick auf Schrein oder Brunnen wappnen.

4. Immer zuerst um die „big guys" kümmern!

Wenn Sie sich wundern, warum bereits getötete Gegner Sie wieder und wieder angreifen: Das liegt an Bestien, die erlegte Kreaturen wieder zum Leben erwecken. Tipp: Wenn Sie hier eine Chance haben wollen, sollten Sie unbedingt zuerst die jeweiligen „Erwecker" vernichten und sich erst dann um die restliche Bande kümmern. Stürmen Sie per Strg-Taste auf den jeweiligen Bösewicht zu und lassen Sie seine Diener außer Acht. Manchmal sind Sarkophage oder Nester für eine schier unendliche Flut an Nachwuchs (Zombies, Skelette, Fledermäuse etc.) verantwortlich - also immer zuerst die „Quelle" zerstören.

5. Beam me up: Nutzen Sie Wegpunkte!

Suchen Sie die Wegpunkte und aktivieren Sie sie durch einfaches Betreten! Die von zwei Fackeln flankierten Kreise befinden sich an zentralen Orten und ersparen Ihnen Stadtportal-Schriftrollen. Manche Wegpunkte sind allerdings gut in Ecken einzelner Katakomben-Stockwerke versteckt. Vorteil gegenüber dem Stadtportal: Durch Betreten eines Wegepunkts wird eine Übersicht aller bereits verfügbaren Wegpunkte eingeblendet, so dass Sie blitzschnell von einem Ort zum anderen gelangen - und zwar beliebig oft.

6. Söldner nur in Ausnahmefällen mitnehmen

Söldner anheuern oder nicht? Für die „Alltagskämpferei" sind sie nicht erforderlich. Sinn kann die Ausgabe machen, wenn man es mit besonders taffen Endgegnern zu tun bekommt und für jede Unterstützung dankbar ist. Söldner sind prinzipiell nicht sonderlich haltbar und auch nicht gerade die stärksten Kämpfer.

7. Rucksack-Platz sparen mit praktischen Folianten

Legen Sie sich bei den städtischen Händlern einen Folianten zu: Das sind Bücher, die mehrere Identifikation- und Stadtportal-Schriftrollen aufnehmen können und dadurch jede Menge Platz im Rucksack sparen helfen.

8. Den Gürtel enger schnallen

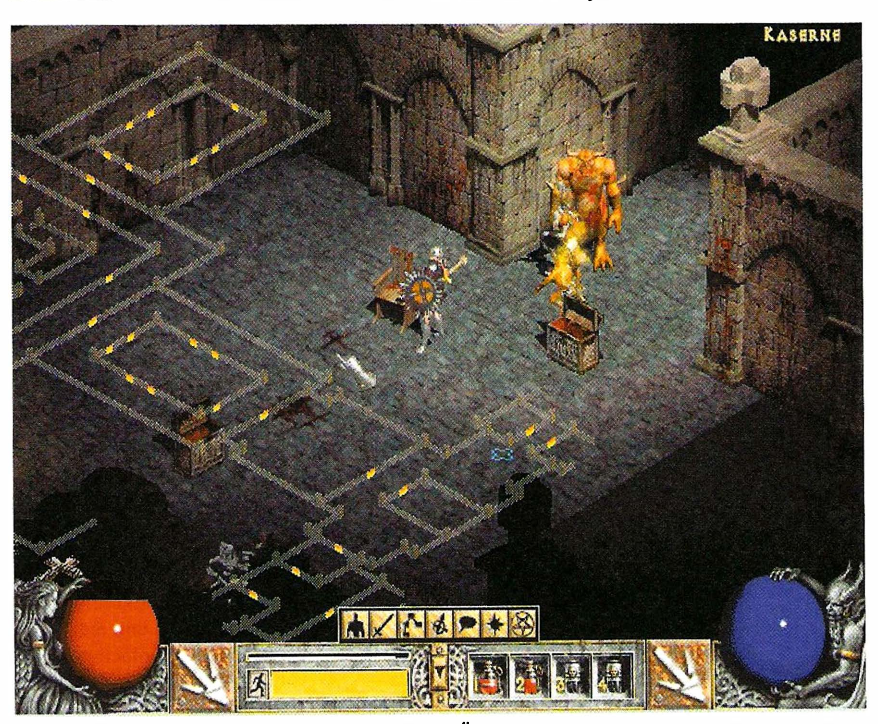
Besorgen Sie sich möglichst bald eine Schärpe oder einen Gürtel! Darin können Sie mindestens doppelt so viele Heiltränke und Mana-Fläschchen tragen; manche Exemplare bieten sogar drei oder vier Reihen à vier Ablagefächer. Weiterer Vorteil: Der Inhalt der oberen Reihen rutscht automatisch nach unten durch.

9. Legen Sie regelmäßig einen Boxenstopp im Dorf ein!

Lassen Sie Ihr Hab und Gut regelmäßig reparieren. Achten Sie auf die Haltbarkeitsanzeige: Sobald die Werte einen kritischen Bereich erreichen, erscheint in der oberen rechten Bildschirmecke eine kleine Abbildung einer Ritterfigur. Die Farben (rot = sehr kritisch, orange = kritisch etc.) symbolisieren den Zustand. Tipp: Kehren Sie bereits bei orangefarben gekennzeichnetem Zubehör ins Dorf zurück und lassen Sie Ihre Ausrüstung beim Schmied reparieren. Anders als in *Diablo 1* können Waffen nicht mehr komplett verschlissen werden.

10. Aus dem Schatzkästchen geplündert

Schatzkiste zu klein? Solange Sie im Einzelspielermodus unterwegs sind, können Sie Gegenstände auch in der jeweiligen Stadt vorübergehend an einem beliebigen Ort lagern.



GUTE KARTEN Mit der Tabulatortaste aktivieren Sie die Übersichtskarte, auf der unter anderem alle Türen eingezeichnet sind. Wer sich daran orientiert, vermeidet Sackgassen und langwieriges Ausgang-Suchen.

Profis gesucht

Nützlichen Diablo-2-Kniff herausgefunden? Unique Item entdeckt? Her damit!

Schreiben Sie uns! Die Adresse: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: Diablo 2, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. E-Mail-Adresse: tipps@pcgames.de. Wir drucken die besten Tipps und interessantesten Fundstücke ab und entlohnen Sie selbstverständlich mit einem Geldbetrag.

11. Keinen Dungeon unerkundet lassen!

Auch wenn es nicht unbedingt erforderlich erscheint, um an einen anderen Ort oder in eine tiefere Etage zu gelangen: Erkunden Sie stets jeweils das komplette Stockwerk. Unter Umständen verpassen Sie nämlich wertvolle Gegenstände oder geheime Zugänge.

12. Alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist!

Grundregel: Alle Dialoge genau verfolgen, jede Kiste und jeden Sarg öffnen, jedes Fass und jeden Krug zerschlagen – häufig verbergen sich hier nützliche oder wertvolle Dinge.

13. Finden Sie heraus, wie stark der Gegner ist.

Vor allem bei größeren und widerstandsfähigen Exemplaren (zum Beispiel Endgegnern) sollten Sie immer deren Lebensanzeige (obere Bildschirmmitte) im Auge behalten – so können Sie einschätzen, wie oft Sie noch auf den Feind eindreschen müssen.

14. Laufen Sie nicht an Ihrem Glück vorbei!

Nie mehr wichtige Gegenstände verpassen! Machen Sie nach dem Niederstrecken von Feinden exzessiven Gebrauch von der Alt-Taste, die Ihnen sämtliche einsammelbaren Gegenstände (Gold, Waffen, Rüstungen etc.) anzeigt. Wenn Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die jeweiligen Texte klicken, wird Ihre Figur auch einen kurzen Fußmarsch in Kauf nehmen.

15. Rette sich, wer kann – dank Strg-Taste!

Sie werden von Gegnerhorden verfolgt? Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und flüchten Sie an einen sicheren Ort. Doch Vorsicht: Dadurch sinkt der Ausdauerbalken (in der Mitte der Statusleiste) – deshalb regelmäßig Ruhepausen einlegen. In den jeweiligen Stützpunkten (zum Beispiel Jägerinnendorf) können Sie Ihren Charakter ohne Ausdauer-Einbußen durch die Gassen flitzen lassen.

16. Damit Sie auch morgen noch kraftvoll zuschlagen können

Decken Sie sich vor größeren Gefechten in der Stadt mit Heiltränken ein und bestücken Sie Ihren Gürtel damit. Mit den Ziffertasten können Sie blitzschnell Heiltränke konsumieren.

17. Seien Sie sparsam im Umgang mit Fertigkeitspunkten!

Verbraten Sie Ihre Fertigkeitspunkte nicht sofort nach Zuteilung! Es kann sich lohnen, die Punkte aufzusparen und erst dann einzusetzen, wenn Sie ganz genau wissen, auf was Sie sich spezialisieren wollen (Pfeil & Bogen, Spieß, Schwert, Magie etc.). Machen Sie sich zunächst mit den verschiedensten Waffen und Kampftechniken vertraut und heben Sie die Punkte für Ihre Lieblingswaffe/-technik auf.

18. Seien Sie als Zauberin auf alles vorbereitet!

Sie sind als Zauberin unterwegs? Wichtig ist eine möglichst große Bandbreite von wirksamen Zaubersprüchlein. Ist ein Monstrum beispielsweise gegen Blitze resistent, haben Sie selbst mit dem heftigsten Blitzspruch ganz schlechte Karten.

19. Worauf Sie Gift nehmen können

Lassen Sie sich nicht verunsichern, wenn Sie vergiftet wurden (rote Gesundheitsanzeige färbt sich grün) – kämpfen Sie ganz normal weiter. Die Vergiftung hält nur kurz an.

20. Entspannter kämpfen

Dauerklicken überflüssig: Solange Sie einen bestimmten Gegner bekämpfen, müssen Sie nicht stets auf die linke Maustaste donnern – es genügt, wenn Sie die Taste gedrückt halten. Vor allem das Bekriegen größerer und anstrengenderer Gegner wird so wesentlich effizienter.

21. Im Kampf unterlegen? So finden Sie zu sich selbst

Das Zeitliche gesegnet? Für solche Situationen empfiehlt es sich, in der Schatzkiste eine Rüstung und eine brauchbare Waffe zu lagern. Kämpfen Sie sich dann zu dem Ort vor, wo Ihre Figur getötet wurde – genau dort liegt nämlich die Leiche. Wenn Ihr Rucksack genügend Platz bietet, können Sie das meiste Gold und die Ausrüstung durch einfaches Darüberlaufen einsammeln. Wär doch schade schade schade, wenn all Ihre Schätze zurückbleiben müssten. Achtung: Alle Monster – auch solche, die Sie bereits erledigt hatten – sind wieder unterwegs!

22. Immer für genügend Munition sorgen!

Wer vorwiegend mit Pfeil und Bogen kämpft (beispielsweise als Amazone), sollte immer genügend Pfeile beziehungsweise Bolzen (falls Sie eine Armbrust besitzen) im Köcher mit sich führen – nichts ist ärgerlicher, als beim Anblick größerer Monsterhorden erschreckt festzustellen, dass man nur noch drei Pfeile besitzt.

23. Zu Risiken und Nebenwirkungen von Heiltränken befragen Sie Ihren örtlichen Druiden!

Anders als in *Diablo 1* wirken Mana- und Heiltränke nicht mehr sofort – die roten und blauen Anzeigen füllen sich nach Einnahme nur sehr langsam wieder auf. Deshalb: Im Notfall immer kurz aus der Kampfhandlung zurückziehen, nachtanken, kurz warten, weiterkämpfen. Sofortwirkung bieten nur die lilafarbenen Regenerationstränke.

24. Fit for fun: Mit der Strg-Taste schaffen Sie einen Antritt wie Andy Möller

Bleiben Sie immer in Bewegung: Achten Sie auf Geschosse wie Blitze oder Feuerbälle, denen man zum Teil sehr einfach ausweichen kann. Mit der Strg-Taste schalten Sie kurzfristig den Turbo ein. Aber Vorsicht: In späteren Akten werden Sie mit zielsuchenden Zaubern und Geschossen konfrontiert, da nützt auch das Wegrennen nichts mehr.

25. Diamantenfieber: Widerstehen Sie funkelnden Juwelen!

Groß ist die Verlockung, gefundene Edelsteine gleich in gesockelten Helmen, Schwertern oder Schilden zu verbauen. Geduld! Lagern Sie Ihre Juwelen zunächst in der Schatzkiste, bis Sie eine wirklich gute Waffe gefunden haben. Nicht vergessen: Einmal eingesetzte Edelsteine können Sie nicht wieder aus den Halterungen heraus pulen!

Petra Maueröder

Vorschau

Damit nicht genug: Auch die nächste Ausgabe ist prall gefüllt mit Diablo-2-Tipps.

Wir begleiten Sie durch die Akte Zwei bis Vier und verraten Ihnen Profi-Tipps fürs Battle.Net und den Mehrspielermodus! Außerdem enthüllt PC Games viele Geheimnisse rund um Fertigkeiten, Waffen, Ausrüstung und vieles mehr. Ein Muss für jeden *Diablo 2*-Fan!

Deus Ex

Wir geben Ihnen wertvolle Tipps für einen erfolgreichen Spielstart in der Verschwörungsgeschichte um Deus Ex.

D

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ion Storm** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 89,95** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Juli 2000** ■ USK **Noch nicht bekannt**

Damit Sie die spannende Story um JC Denton auch so richtig genießen können, lernen Sie auf den folgenden vier Seiten alles Wissenswerte für Ihre Agentenkarriere in Deus Ex.

Allgemeine Spieletipps

Lohnt es sich, Gegner zu belauschen?

Stehen zwei Gegner beisammen, können Sie davon ausgehen, dass diese sich über etwas Interessantes unterhalten. Schleichen Sie sich dicht genug an die Gesprächspartner heran, um zu hören, worum es in der Konversation geht. So erfahren Sie nützliche Dinge wie zum Beispiel Passwörter oder einfach nur Hintergrundinformationen über Sicherheitsanlagen und versteckte Fallen.

Warum ist in den ganzen Kartons nichts zu finden?

In Mülltonnen und Pappkartons befinden sich leider nie versteckte Gegenstände. Sparen Sie sich also die Mühe, alle zu zerschlagen. Wenn Sie einige davon sehen, schieben Sie diese zur Seite, um eventuell Gegenstände darunter ans Tageslicht zu fördern.

Sind die Kisten auch für andere Zwecke nützlich?

Es gibt einige Passagen im Spiel, an denen Sie nur mithilfe von Kisten eine Alternativroute wählen können. Benutzen Sie die Kisten, um zum Beispiel Hindernisse zu überbrücken. Wenn keine Kisten zu finden sind, suchen Sie die Gegend großräumig nach anderen Hilfsmitteln ab.

Wie hebe ich mehr Geld vom Konto ab?

Wenn Sie etwas Geld von dem Bankautomaten abheben wollen, speichern Sie vorher ab, da das Gerät nach dem Zugriff nicht mehr funktionstüchtig ist. Probieren Sie dann die verschiedenen Kombinationen aus und wählen Sie den Account aus, auf dem sich das meiste Geld befindet.

Der Kampf

Spielt es eine Rolle, ob ich im Licht oder im Schatten stehe?

Die Dunkelheit ist Ihr Freund. Nutzen Sie Schatten und Kisten, hinter denen Sie sich verstecken können. Selbst ein Gegner, der unmittelbar neben Ihnen steht, kann Sie in einer dunklen Ecke nicht erkennen. Warten Sie in einem solchen Fall, bis dieser Ihnen den Rücken zudreht, um ihm dann unbemerkt eins über die Mütze zu geben. Wenn Sie doch einmal entdeckt werden, laufen Sie um die nächste Ecke und suchen sich ein



SMALL TALK Anstatt ihren Dienst zu verrichten, unterhalten sich diese beiden Bösewichter miteinander. Da wollen wir doch mal hören, ob es etwas Interessantes zu erfahren gibt, was uns weiterhilft.

Grundlagen

Mit den folgenden Grundregeln kommen Sie erfolgreich durch das Spiel.

Besuchen Sie vor Spielbeginn unbedingt das Trainingslager. So fällt Ihnen der Umgang mit der komplexen Steuerung wesentlich leichter (empfehlenswert für alle lesefaulen Handbuch-Verächter).

Kopftreffer erhöhen den zugefügten Schaden ungefähr um den Faktor 4. Es bleibt Ihnen und Ihrem Zielvermögen überlassen, ob Sie sich Ihrer Gegner mit einem eleganten Kopfschuss oder mit vier Treffern in den Torso entledigen.

Setzen Sie in Ihr direkt anwählbares Inventar nur die wichtigsten Waffen ein, da das Durchschalten der Gegenstände zu viel Zeit in Anspruch nimmt. Werkzeug und Erste-Hilfe-Pakete brauchen Sie nicht schnell in der Hand zu haben.

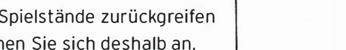
Eine verschlossene Tür sollte nicht gleich mit einem Dietrich oder mit Sprengstoff geöffnet werden. Suchen Sie zuerst nach einem anderen Weg, um sie zu öffnen. Probieren Sie immer mal wieder den Nano-Schlüssel aus. Er schließt viele Türen auf.

Sprechen Sie mit allen NPCs, die Ihnen über den Weg laufen. Wenn Sie auf Zivilisten zugehen, lassen Sie besser die Waffe stecken. Dies begünstigt eine etwas „entspanntere" Gesprächsatmosphäre.

Speichern Sie am besten vor jedem Gespräch ab. So können Sie später eine andere Antwort bzw. Frage ausprobieren. Dadurch entgehen Ihnen keine wichtigen Hinweise oder Passwörter.

Wenn Sie auf explosive Fässer schießen, achten Sie darauf, dass keine Holzkisten in der Nähe stehen. Deren Inhalt würde aufgrund der Explosion unwiderruflich verloren gehen.

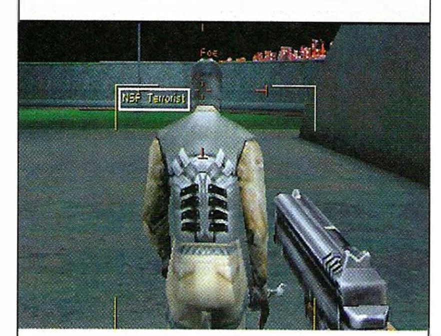
Entrümpeln Sie von Zeit zu Zeit Ihr Inventar, um mehr Raum zu schaffen. Sie werden schnell merken, wie wertvoll der begrenzte Inventarplatz bei diesem Spiel ist.



Wenn Ihnen Spielfehler unterlaufen, ist es wichtig, auf ältere Spielstände zurückgreifen zu können. Gewöhnen Sie sich deshalb an, neben der bequemen Schnellspeicherfunktion öfter mal richtig abzuspeichern.

Zielprobleme?

Der Umgang mit den Feuerwaffen ist nicht einfach. Ein Trick hilft weiter.



KOPFSCHMERZEN Schleichen Sie sich direkt hinter den Gegner und feuern Sie erst dann.

Wenn Sie einen einzelnen Gegner aus dem Weg räumen wollen, aber nicht gut genug zielen können, laufen Sie einfach auf ihn zu (am besten von hinten). Dabei lassen Sie das Fadenkreuz immer auf den Kopf gerichtet. Ein paar Schritte vor dem Gegner schalten Sie in den Gehen-Modus, um unbemerkt noch näher heranzukommen. Feuern Sie einen Schuss ab und der Terrorist ist Geschichte. Wenn Ihre Eigenschaften für den Kampf mit Handwaffen ausgeprägter sind, können Sie den Gegner auch einfach bewusstlos schlagen. Das spart Munition.



IN TEUFELS KÜCHE Das sind wohl ein paar Gegner zu viel für Sie alleine. Gut, dass diese Sie nicht im Dunkeln aufspüren können. Nutzen Sie die Vorteile der Dunkelheit für Ihr weiteres Vorgehen aus.

dunkles Plätzchen, um dort Unterschlupf zu finden. Mit etwas Glück läuft der Feind einfach an Ihnen vorbei.

Gibt es einen Weg, besser mit dem Scharfschützengewehr zu schießen?

Für alle, die gerne aus dem Hinterhalt ihre Gegner bekämpfen, hier ein kleiner Tipp zum „Schöner Snipern": Legen Sie sich an einem sicheren Ort auf die Lauer und achten Sie auf die Route, die der Terrorist läuft. Zielen Sie nun mit dem Fadenkreuz ca. einen Meter vor den Kopf des Gegners und warten Sie, bis er hineinläuft. So verrutschen Sie nicht beim Anvisieren.

Wozu dienen die explosiven Kisten?

Kleine explosive Kisten können getragen, aber auch prima geschoben werden. Wenn Sie zum Beispiel einen großen Mech auf Patrouille sehen, achten Sie auf seine Route und schieben in seiner Abwesenheit die Kiste auf dessen Marschroute. Steht er dann direkt daneben, reicht schon ein Schuss aus, um die Kiste zum Explodieren zu bringen. Seien Sie aber vorsichtig beim Abstellen der Kisten. Wenn sie aus zu großer Höhe hinunterfallen, explodieren sie sofort.

EXTRATIPP: Verschlossene Kisten und Türen können durch solch eine Detonation leicht geöffnet werden.

Eigenschaften

Wie verteile ich meine Eigenschaftspunkte am geschicktesten?

Die Verteilung der Punkte für die Eigenschaften ist eine knifflige Angelegenheit. Finden Sie sich damit ab, dass Sie nicht in allen Dingen der absolute Könner sein werden. Suchen Sie sich einige wenige Eigenschaften aus, die Sie ausbauen wollen. Unterscheiden Sie dabei die drei folgenden Charakterklassen:

Der Taktiker:

Fernkampf (Scharfschützengewehr), Messer- bzw. Knüppelkampf (Parabol-Stab), Schlösser knacken, Computer und Elektronik

Der Mann fürs Grobe:

Elektronik, Medizin, Sprengstoffe (LAM), große Waffen (Flammenwerfer) und Enviromental Training (Schutzweste)

Der Alleskönner:

Er eignet sich von allem etwas an und nutzt alle Möglichkeiten, die sich ihm daraus bieten, um Probleme zu lösen.

Welche Eigenschaften sind nun am besten?

Wie Sie sich Ihre Charaktere gestalten, bleibt aber letztendlich Ihnen überlassen. Am besten probieren Sie am Anfang einige Konfigurationen aus, bis Sie die richtige für sich gefunden haben.

Wie viele Punkte teile ich den Waffen zu?

Vergeben Sie nicht allzu viele Punkte für den Umgang mit Waffen. Wenn Sie später Erweiterungen für Ihre Ausrüstung bekommen, steigen diese Fähigkeiten ohnehin nochmals an.

Wie verbessere ich meine Eigenschaften?

Suchen Sie jeden Level nach kleineren Rätseln oder verborgenen Orten ab. Dadurch werden Sie mit weiteren Erfahrungspunkten belohnt, um Ihre Eigenschaften zu verbessern.

Waffenkunde

Armbrust

Armbrust
Pro: Leise, Schaden, drei Munitionsarten
Kontra: Wenig Munition, geringe Reichweite, Geschwindigkeit des Pfeils

Pistole

Pistole
Pro: Große Reichweite, viel Munition
Kontra: Lärm

Stealth-Pistole

Stealth-Pistole
Pro: Leise, großes Magazin
Kontra: Wenig Schaden

Scharfschützengewehr

Scharfschützengewehr
Pro: Große Reichweite, Zoom, Schaden
Kontra: Wenig Munition, Lärm

Sturmgewehr

Sturmgewehr
Pro: Magazingröße, viel Munition, Reichweite
Kontra: Wenig Schaden, Lärm

GEP-Raketenwerfer

GEP-Raketenwerfer

Pro: Schaden, große Reichweite, kann Türen und Kisten öffnen

Kontra: Verbraucht viel Platz im Inventar, wenig Munition, Lärm, eingeschränkte Bewegungsgeschwindigkeit

Flammenwerfer

Flammenwerfer

Pro: Leise, Schaden, macht Gegner auf der Stelle kampfunfähig

Kontra: Verbraucht leider viel Platz im Inventar, es gibt nur wenig Munition, eingeschränkte Bewegungsgeschwindigkeit

Gasgranate

Gasgranate

Eine exzellente Waffe, um große Gegnerhorden für einige Zeit außer Gefecht zu setzen. So können Sie in Seelenruhe die Lebenslichter der Opponenten ausknipsen. Achten Sie nur darauf, dass Sie nicht selber in die Gaswolke treten.

Flares

Flares

Kleiner Leuchtstab, der durch sein helles Leuchten hervorragend zur Ablenkung der Gegner dient

Pfeile

Pfeile

Haben den Vorteil, dass sowohl Ihre als auch die der Gegner in Wänden und Böden stecken bleiben. Schauen Sie sich also in der Umgebung nach Darts um, die Sie wieder einsammeln können.

Laden Sie zwischendurch alle Waffen nach. Da die Magazine nicht besonders groß sind, müssen Sie häufig während des Gefechts auf eine andere Waffe umschalten.

Für welche Waffe eignen sich die Upgrades am besten?

Verwenden Sie Waffen-Upgrades nur dann, wenn es sich um eine Waffe handelt, für die entweder viel Munition zur Verfügung steht oder die so viel Durchschlagskraft hat, dass sie über einen längeren Zeitraum von Nutzen ist.

Die ersten Schritte ...

Wie beginne ich das Spiel sinnvoll?

NYC – Liberty Island

Zu Beginn des Spiels heißt es erst mal, die Punkte auf die verschiedenen Fähigkeiten Ihres Alter Ego zu verteilen. Entscheiden Sie sich für eine Waffengattung, die Ihnen persönlich liegt, und vergeben Sie entsprechend die Punkte. Schlösserknacken ist von großer Wichtigkeit, da Sie im gesamten Spiel eine ganze Menge Schlösser aufzuschließen haben. Arbeiten Sie aber lieber als „Demolition Man", können Sie Türen und Schlösser auch einfach in Schutt und Asche legen, anstatt Sie in schweißtreibender Kleinarbeit zu öffnen.

Was geschieht am Einsatzort?

Am Einsatzort angelangt, erhalten Sie per Videoübertragung ein kleines Briefing von Alex Jacobsen.



MASSENHYSTERIE Gasgranaten machen einen großen Bereich unzugänglich. Wer trotzdem hineintritt, ist für längere Zeit kampfunfähig.

Welche Waffe soll ich nehmen?

Kurz darauf stehen Sie Ihrem Bruder gegenüber, der Ihnen drei verschiedene Arten von Waffen anbietet. Wählen Sie je nach Ihren Fähigkeiten eine davon aus. Nehmen Sie aber auf keinen Fall die Armbrust, da Sie diese später einigen Gegnern abnehmen können. Ein Scharfschützengewehr werden Sie ebenfalls in der ersten Mission finden. Denken Sie daran, dass der Raketenwerfer reichlich Platz in Ihrem Inventar einnimmt.

Zerstören Sie mit der Brechstange die beiden Kisten und tauchen Sie kurz darauf unter den Bootssteg, wo Sie ebenfalls auf zwei weitere Kisten stoßen.

Wie soll ich die vielen Gegner bewältigen?

Die ersten Gegner können Sie leicht ausschalten, indem Sie deren Aufmerksamkeit auf sich ziehen und, verfolgt von Ihren Widersachern, zum Dock zurücklaufen. Der Kampfroboter erledigt dann den Rest für Sie.

Secret

Auf der linken Seite finden Sie einen Haufen Metallkisten. Dort sind hinter einer kleinen verschlossenen Tür nützliche, medizinische Roboter versteckt.

Was mache ich am Hauptquartier?

Gehen Sie anschließend links zum Unatco-Hauptquartier und sprechen mit dem Soldaten, der am Tor patrouilliert. Wählen Sie die erste Antwort, woraufhin Sie den Code für den blauen Container erhalten. Nachdem Sie diesen mit der Kombination 0451 geöffnet haben, benutzen Sie das Sicherheitsterminal. Benutzername: Satcom. Passwort: Unatco_001. Mithilfe des Terminals sind Sie in der Lage, die Luke vor dem Container zu öffnen.

Wie lautet der Code für das Sicherheitsterminal am Eingang?

Beim Haupteingang zur Freiheitsstatue, der sich im Osten befindet, loggen Sie sich erneut in ein Sicherheitsterminal ein. Benutzername: nsf001. Passwort: Smashthestate. Betreten Sie nun die Statue. Links neben der Treppe befindet sich ein Lüftungsschacht, den Sie öffnen müssen. Durch diesen gelangen Sie nach einer Linksabzweigung in einen Raum, aus dem Sie alle Gegenstände, inklusive des



DEIN FREUND UND HELFER Am Anfang des Spiels greifen die Kampfroboter all Ihre Feinde an. Locken Sie also die Gegner mit Geschick einfach zu einem Ihrer blechernen Verbündeten.

Mülleimers, entfernen. Setzen Sie Ihren Weg durch den Lüftungsschacht fort. Dahinter gelangen Sie erneut in einen Raum, dessen Ausgang mit Metallkisten blockiert ist.

Wie gelange ich über die Metallkisten?

Platzieren Sie den Mülleimer davor, um über ihn hinweg zu klettern. Wenn Sie auf der ersten Kiste stehen, nehmen Sie erneut den Abfalleimer und setzen ihn vor sich ab. So gelangen Sie zum nächsten Behälter.

Ich passe nicht durch die Nische unter der Decke.

Falls die Decke zu niedrig zum Springen ist, gehen Sie einfach vor dem Sprung in die Hocke und beginnen erst dann Ihre Hüpfaktion.

Wie überliste ich die Sicherheitskamera?

Im Nebenraum werden Sie eine Sicherheitskamera und ein Terminal entdecken. Stellen Sie sich unter die Kamera und laufen Sie zum Terminal, wenn die Kamera in die andere Richtung zeigt. Haben Sie sich erst einmal eingeloggt, werden Sie von der Kamera nicht entdeckt. Mithilfe des Terminals öffnen Sie dann die Tür zu Hermanns Zelle. Nach einem kurzen Gespräch geben Sie ihm Ihre Pistole.

Wie hebe ich Geld vom Bankterminal ab?

Zurück in der Haupthalle, klinken Sie sich mit dem Account 230023 und der PIN: 4558 in das Bankterminal ein. Laufen Sie anschließend die Treppen nach oben, bis Sie den Anführer der Terroristen treffen. Antworten Sie ihm nach der Unterhaltung mit der zweiten Alternative.

Der Anführer ist festgenommen - und jetzt?

Verlassen Sie die Freiheitsstatue und bewegen Sie sich in Richtung Norden. An dem zweiten Bootssteg angekommen, betreten Sie die Bretterbude und sprechen mit dem alten Mann. Wenn das Gespräch beendet ist, springen Sie bei der Anlegestelle ins Wasser und tauchen zu dem versunkenen Schiff auf den Grund des Meeres. Mit einem oder zwei Dietrichen, je nach Fähigkeit, öffnen Sie die Luke, die in den Bauch des Schiffes führt. Räumen Sie die Kisten leer und setzen Sie an Land Ihren Weg in Richtung Südosten fort.

Auf welchem Weg löse ich das Rätsel im Bunker?

Gehen Sie die Rampe hinab, die in den Bunker führt, bis Sie einen Gabelstapler erreichen. Der hintere Teil des Raumes ist durch Blitze versperrt. Sie haben nun drei Möglichkeiten, dieses Hindernis zu umgehen. A: Sie nehmen sich den Schutzanzug, der am Eingang hängt, und laufen einfach durch die Blitze hindurch. B: Sie manipulieren den Sicherungskasten, um den Strom zu deaktivieren. C: Sie betätigen den Schalter für den Gabelstapler und springen auf die Ladegabel, um über den Generator hinweg zu springen. Lösung C ist die beste Alternative, weil Sie kein Werkzeug benötigen und keinen Schaden nehmen. Auf der anderen Seite befinden sich einige Upgrades für Ihre Waffen. Mit der kleinen Metallkiste gelangen Sie erneut auf den Generator und zurück zur Ausgangsposition. Jetzt, da alle Missionsziele erfüllt sind, können Sie sich Ihren Weg zurück zum Hauptquartier bahnen. Den Soldaten am Tor sollten Sie zuvor noch die Zieloptik für Handfeuerwaffen abkaufen.

Lars Theune



LAGERARBEITEN Der Knopf schaltet den Gabelstapler ein. Laufen Sie danach schnell zur Vorderseite des Vehikels, um nach oben befördert zu werden. Nun ist der Weg über den Generator frei.

MDK 2

Es geht schon ziemlich skurril zu bei MDK 2. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, helfen wir Ihnen weiter.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Bioware** ■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

Bizarr und bunt präsentiert sich das Action-Adventure *MDK 2*. Dank unserer Komplettlösung werden Sie sich aber schnell zurechtfinden und schon bald am Finale des Spiels stehen.

Allgemeine Spieletipps

Kurt, Max oder Doc - gibt es bei den verschiedenen Charakteren auch unterschiedliche Vorgehensweisen?

Zum Teil schon: Wenn Sie den Doc spielen, sollten Sie alles mitnehmen, was nicht „niet- und nagelfest" ist, denn Docs Missionen sind deutlich rätsellastiger als die der anderen beiden Figuren. Beachten Sie, dass Sie immer mehrere Dinge miteinander benutzen können (Toaster und Toastbrot, Handtuch und Sauce etc).

Kurt ist sowohl schnell als auch gewandt und kann seinen Gleitschirm nutzen, um große Sprünge zu bewältigen. Sein größter Vorteil ist jedoch der Sniper-Modus. Benutzen Sie ihn immer, wenn Sie aus der Entfernung angreifen wollen, ohne Ihre Deckung aufzugeben. Achtung: Im Sniper-Modus ist Kurt leichter angreifbar. Max hat den Vorteil, dass er auch größere Ansammlungen von Gegnern recht schnell aus dem Weg räumen kann, da er mit vier Händen gleichzeitig schießen kann. Außerdem hat Max immer eine Magnum mit nie versiegender Munition in seinem Gepäck.

Komplettlösung

Level 1: Die Aliens auf den Plattformen werden durch eine Art Schirm beschützt. Wie erledige ich sie?

Sie benötigen dazu unbedingt die „Sniper Mortar". Stellen Sie sich an die Kante Ihrer Plattform und wechseln Sie dann in den Sniper-Modus. Nun müssen Sie einige wenige Zentimeter über die trichterförmige Öffnung des Schutzschirms zielen. Üben Sie dies ruhig einige Male, um sich mit der Flugbahn der Mortar-Granaten vertraut zu machen. Ist der Schirm einmal zerstört, können Sie von Ihrer Plattform aus die Aliens vernichten und dann hinübergleiten.

Kann ich im Sniper-Modus bei den Schutzschirmen den Raketen ausweichen?

Im Sniper-Modus ist dies nahezu unmöglich. Weichen Sie den anfliegenden Raketen aus, indem Sie zurück in den Tunnel springen, aus dem Sie gekommen sind. Springen Sie anschließend wieder hoch und starten Sie einen neuen Angriff. Wiederholen Sie dies so lange, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben.

Wie besiege ich den Endgegner?

Zu Beginn werden Sie denken, dass dies ein starker Endgegner ist, doch eigentlich ist er recht leicht zu besiegen, wenn Sie einmal den Trick heraushaben. Um diesen Endgegner zu bekämpfen, müssen Sie die vier Bälle nahe der Mitte abschießen und anschließend einen weiteren Ball in der Mitte. Dann gilt es, den Piloten des Schiffs drei oder vier Mal zu treffen, damit er das Schiff verlässt. Wenn Sie dies geschafft haben, können Sie ihn von Angesicht zu Angesicht im Nahkampf besiegen.

Grundlagen

Mithilfe der folgenden sechs Regeln erleichtern Sie sich das Spiel enorm.

Hüpfen Sie stets umher und nutzen Sie bei Kurt auch den Fallschirm, um den Kugeln der Gegner auszuweichen.

Laufen Sie nach rechts und links, wenn Sie sich im Sniper-Modus befinden, um den anfliegenden Raketen ausweichen zu können, ohne aufs Zielen verzichten zu müssen.

Versuchen Sie nicht, stets alle Gegner zu vernichten. Oft gelingt es auch, an den Aliens vorbeizusprinten, um zur nächsten Etappe zu gelangen.

Nehmen Sie für die letzte Prüfung den Charakter, dessen Steuerung Ihnen im Spiel am vertrautesten war.

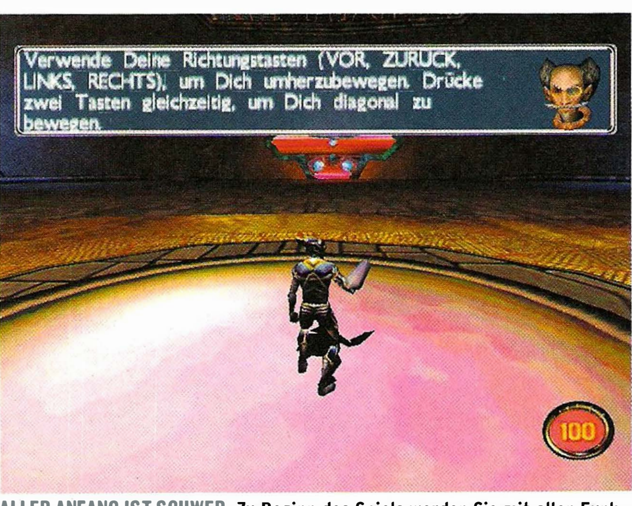
Sammeln Sie alles ein, was nicht „niet- und nagelfest" ist. Benutzen Sie z. B. Medizinpakete jedoch nur, wenn es notwendig ist. Oft lohnt es sich auch, einen Vorrat für „schlechte" Zeiten aufzusparen.

Speichern Sie mit der Schnellspeichertaste (F6), so oft es geht.

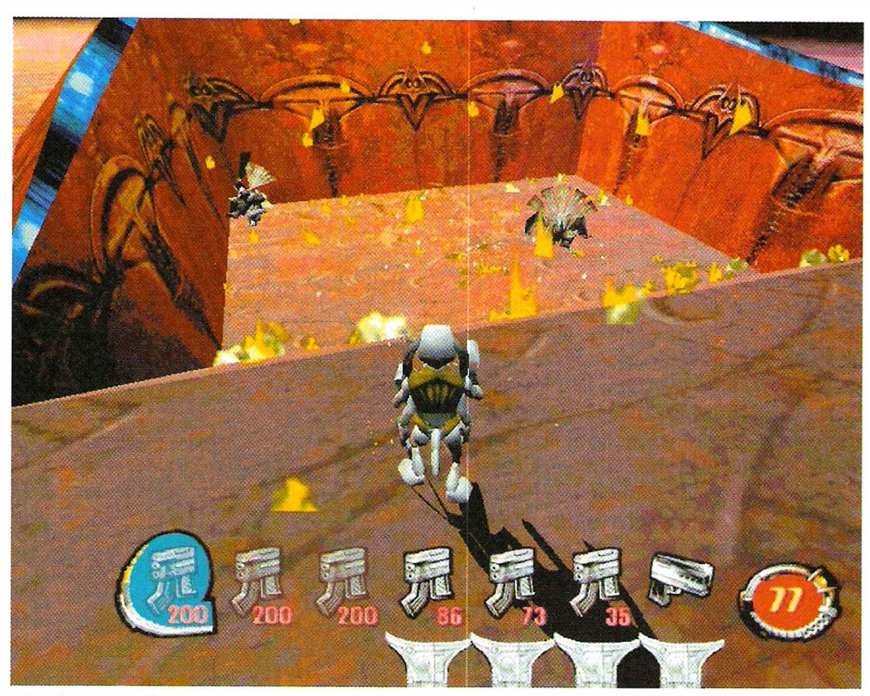




DIE QUAL DER WAHL Nehmen Sie die Figur, die Sie im vorigen Spielverlauf am einfachsten steuern konnten.



ALLER ANFANG IST SCHWER Zu Beginn des Spiels werden Sie mit allen Funktionen vertraut gemacht. Dies ist besonders für Neulinge bei MDK wichtig.



VERSORGUNG ABSCHNEIDEN Vernichten Sie im großen Areal in Level 2 auf jeden Fall die Transformatoren in den Bunkern. Ansonsten werden immer wieder neue Aliens ins Kampfgebiet gebracht.

Ist der Pilot aus dem Schiff gestiegen, sollten Sie mit der „Super Chaingun" und dem „Dummy" arbeiten. Werfen Sie den „Dummy" aus, wenn der Pilot herunterkommt. Er verfolgt ihn und Sie können den Piloten bequem aus dem Hinterhalt erledigen.

Level 2: Im ersten Raum befindet sich eine Unmenge von Aliens - wie komme ich dort schnell heraus?

Rennen Sie in die beiden Höhlen mit den Geschütztürmen an der Decke. Zerstören Sie beide, damit sich eine Tür öffnet. Um hindurchlaufen zu können, müssen Sie erst das Schloss zerschießen. Bevor Sie dies tun, sollten Sie alle Waffen aus dem Raum mitnehmen. In zwei der Höhlen, aus denen die Aliens stürmen, sind außerdem Extra-Batterien versteckt. Im darauffolgenden Areal müssen Sie nur auf die Wände schießen, die Ihnen den Weg versperren. Kümmern Sie sich möglichst nicht um die kleinen Aliens, sondern setzen Sie Ihren Weg unbeirrt fort.

Muss ich die Aliens bei den angreifenden Luftschiffen alle erledigen?

Es gibt drei Transporter (in den Bunkern), durch die immer mehr Aliens ins Areal gelangen. Zerstören Sie als Erstes diese Transporter und kümmern Sie sich dann um die bereits „herübergebeamten" Aliens. Anschließend sollten Sie alle Waffen einsammeln und durch die Tür mit dem Fragezeichen rasen (Sie öffnet sich erst, wenn Sie alle Aliens vernichtet haben!).

Wie räume ich den Endgegner des zweiten Levels aus dem Weg?

Bevor Sie zum Levelboss gelangen, müssen Sie durch einen Tunnel mit sechs Laserwaffen laufen. Im Endgegnerraum finden Sie Waffen und „Health" an den äußeren Kanten sowie eine Gaspumpe für den „Jet Pack". Füllen Sie das Gas immer wieder nach. Um den Boss zu erledigen, müssen Sie erst alle glühenden Teile abschießen und ihn dann in fünf Stücke schießen. Gehen Sie danach den horizontalen und vertikalen Strahlen so gut wie möglich aus dem Weg. Tipp: Um den horizontalen Strahlen auszuweichen, müssen Sie auf den äußeren Kanten stehen bleiben, wenn die Strahlen über Ihnen sind. Benutzen Sie immer den „Jet Pack", um sich rechtzeitig aus dem Staub zu machen. Ganz am Ende greift Sie eine Miniausgabe des Endgegners an, aber keine Angst: Nur die festen Strahlen können Ihnen etwas anhaben.

Level 3: Wie kombiniere ich die Gegenstände, die ich zu Anfang des dritten Levels gefunden habe?

Als Erstes schnappen Sie sich die beiden Mr. Fizzys im Kühlschrank, dann nehmen Sie das Handtuch und die drei Saucen hinter der Bar mit. Jetzt müssen Sie durch die Doppeltür in die Halle mit den drei Türen. Gehen Sie durch die mittlere. Im Waschraum finden Sie zwei weitere Handtücher. Kombinieren Sie diese mit den drei Saucen, um Molotow-Cocktails zu basteln. Benutzen Sie nun die Toilette. Sammeln Sie anschließend das Rohr und den Trockner ein. Hände waschen nicht vergessen! Hinter der Tür



VORSICHT Wenn Sie zu nah an das Loch in der Wand treten, trifft Sie ein Boxhandschuh mitten auf die Nase.



FLIEGENDE HUNDE Max ist ein Fan des „Jet Packs". Achten Sie darauf, immer eine Aufladestation in der Nähe zu wissen.

zu Ihrer Rechten finden Sie ein Klebeband. Kombinieren Sie das Rohr mit dem Trockner, um einen Blattsauger zu erhalten. Diesen benötigen Sie im nächsten Raum. Saugen Sie die Aliens in Richtung Fleisch fressende Pflanze. Wenn die Pflanze alle aufgefressen hat, erhalten Sie einen Atom-Toaster.

Ich bin „Chuckleberry Finn", der Fisch. Wohin muss ich schwimmen?

Folgen Sie der rechten Mauer. Schwimmen Sie weiter, bis Sie einen Tunnel mit zwei Wasserminen sehen. Schwimmen Sie daran vorbei, denn die Tunnels enden bei einem feindlichen Fisch. Warten Sie, bis der Fisch sie zweimal passiert hat. Nun geht es in dem Tunnel mit dem roten Knopf auf dem Boden weiter.

Wie besiege ich den Endgegner des dritten Levels?

Um ihn zu besiegen, müssen Sie die großen Schalter auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes aktivieren. Treten Sie auf den roten Knopf, wenn der Boss in der Nähe des Energiestromes ist. Wenn Sie den Gegner „Rechte Hirn-Attacke" sagen hören, müssen Sie sich zu ihm umdrehen und darauf warten, über den Stromstrahl hüpfen zu können. Bei einer „Linken Hirn-Attacke" sollten Sie wie verrückt herumhüpfen und in verschiedene Richtungen springen, bis das Hirnstück explodiert.

Benutzen Sie den Teleporter in der Nähe des Eingangs so oft wie möglich. Tipp: Am Eingang gibt es einen Mr. Fizzy, den Sie einsacken.

Wie baue ich mir die magnetischen Schuhe?

Wenn Sie den „Air Concealer" öffnen und die Schwerelosigkeit Sie auszusaugen droht, müssen Sie die Fischkugel über den Kopf stülpen. Laufen Sie über die Magneten und benutzen Sie diese mit dem Klebeband. So erhalten Sie Magnetschuhe.

Level 4: Zu Beginn des vierten Levels: Wie räume ich die drei Bifs aus dem Weg? Das Sniper-Schild hält nicht lange genug, um alle drei zu erledigen.

Der Schild beschützt Sie eine Zeit lang vor den Raketen der drei patrouillierenden Bifs, doch er hält nicht allzu lange. Deshalb müssen Sie schnell sein. Zielen Sie auf die verwundbaren Augen auf der Gürtelschnalle der Bifs. Um den Bif in der Ecke zu vernichten, müssen Sie ins offene Terrain treten. Nachdem Sie die Bifs erledigt haben, können Sie die „Super Chain Gun" und das „Medkit" einsammeln. Wenn Sie dieses Areal aufgeklärt haben, geht es weiter durch das runde Glasfenster (zerschießen!). Tipp: Postieren Sie sich vor dem noch geschlossenen Fenster am Eingang. Nehmen Sie mit dem Sniper jetzt schon einen Bif ins Visier und beginnen Sie zu schießen. So treffen Sie sofort nach der Zerstörung des Fensters den Bif ins Auge.



KLEINER HORRORLADEN In Level 3 können Sie das Rohr mit dem Haartrockner zu einem Blattsauger kombinieren. Damit können Sie die Aliens zur Fleisch fressenden Pflanze katapultieren.

Wie nutze ich die „Vortex"-Bälle, um in die höheren Etagen zu gelangen?

Die „Vortex"-Bälle haben eine eigene Flugbahn. Sie können sich die Bälle so zurechtlegen, dass Sie über sie springen können, um weiter nach oben zu gelangen. Die ersten drei Bälle bewegen sich auf und ab. Halten Sie die Bälle (Sniperschuss!) genau an den Stellen an, die es Ihnen ermöglichen, weiter nach oben zu springen. Das ist schwierig und bedarf einiger Übung. Wenn die Bälle nicht an den richtigen Stellen angehalten haben, genügt ein Schuss, um sie wieder in Gang zu setzen. Übrigens: Wenn Sie alle Nischen von oben nach unten gründlich absuchen, finden Sie eine Tarnung.

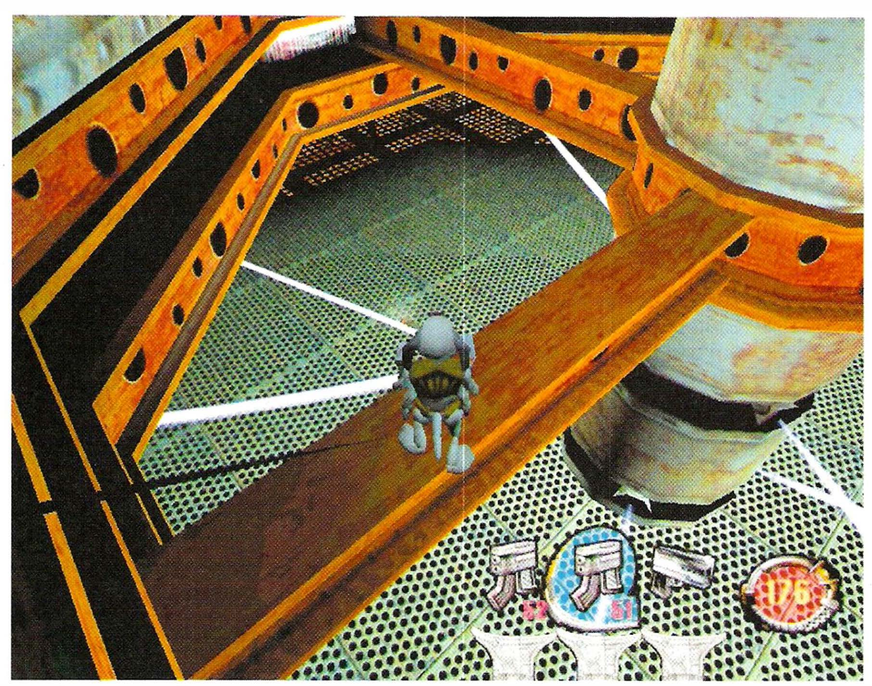
Wie befreie ich Max am Ende des Levels?

Sie müssen den Endgegner Schwang dreimal in jedes Auge treffen, um ihn im ersten von drei Orten zu besiegen. In zwei der drei Lokalitäten müssen Sie in den Sniper-Modus schalten, also bereiten Sie sich auf Sidestep-Aktion vor, um rechtzeitig ausweichen zu können. Nachdem Sie Max aus den Händen von Schwang geschossen haben (vier Treffer reichen), müssen Sie Schwang endgültig erledigen. Dafür müssen Sie die Schalter an der Mauer im Sniper-Modus treffen. Schießen Sie aber nur, wenn Schwang unmittelbar in der Nähe ist. Übrigens: Wenn Sie noch einige Sniper-Schilde eingesammelt haben, sollten Sie diese jetzt benutzen, da Sie die Schilde leider nicht mit in den nächsten Level mitnehmen können.

Level 5: Was muss ich im Raum mit den Lasern tun?

Um das Bodengitter zu öffnen, müssen Sie die vier Computer in jeder Ecke zerstören. Stellen Sie sich dafür direkt vor die Monitore. Achten Sie stets auf die Laser und versuchen Sie, mit leichten Sprüngen über den untersten zu hüpfen. Wenn Sie das Gitter geöffnet haben, geht es weiter abwärts. Schießen Sie einige weitere Gitter auf, bis Sie in eine Etage darunter gelangen. Bei Ihrem Weg abwärts achten Sie stets auf vergitterte Räume. In vielen davon befinden sich Waffen oder Batterien. Tipp: Nicht immer müssen Sie alle Aliens aus

M



STRAHLENDE ZUKUNFT In Level 5 müssen Sie hier hinunterspringen (achten Sie auf die Laserstrahlen!). Unten müssen Sie die vier Computer in den Ecken zerstören, bevor es weitergeht.

dem Weg räumen. Laufen Sie, wenn möglich, einfach an ihnen vorbei in den nächsten Raum hinein.

Die kleinen Roboter in Level 5 sind verdammt schnell. Wie besiege ich sie?

Schießen ist relativ sinnlos, es sei denn, die flinken Gegner sind noch weit entfernt. Ansonsten klappt es fast immer, wenn Sie auf eine Horde Roboter zulaufen und vor dem Angriff hochspringen. Die meisten Roboter ignorieren Sie, sobald Sie aus ihrem Sichtfeld sind.

Hilfe, die Brücke gegen Endedes fünften Levels bricht zusammen!

Sollten Sie mindestens 15 Gallonen Sprit im „Jet Pack" haben, können Sie einfach hinübersegeln, wenn die Brücke wegbricht. Fliegen Sie auf das nächste Teilstück zur Batterie. Schießen Sie dann auf das andere Ende, springen Sie auf das große Rohr und gehen Sie durch die Tür in der Nähe. Behalten Sie also unbedingt (!) Sprit als Reserve im Tank übrig.

Mein „Jet Pack"-Sprit reicht nicht! Gibt es einen anderen Weg über die Brücke?

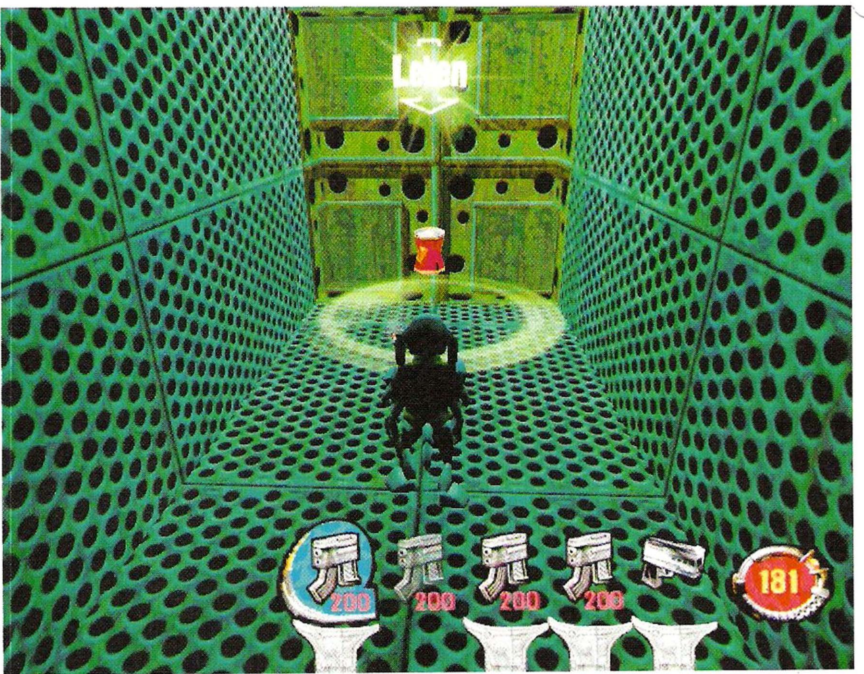
Den gibt es, doch er ist sehr schwierig zu meistern. Gehen Sie rückwärts auf die Brücke und lassen Sie sich auf das große Rohr unter Ihnen fallen. Springen Sie dann zu den Trümmern auf der linken Seite herunter. Gerade auf dem Stück, auf das Sie als Nächstes hüpfen müssen, erscheint ein Bottrock. Erledigen Sie ihn. Nach ein paar Hopsern über vier weitere Trümmerstücke müssen Sie auf das erste kolbenartige Gebilde in der Mitte springen. Um vom ersten Gebilde zum zweiten zu springen, müssen Sie warten, bis sich das erste über dem zweiten befindet. So geht es weiter, bis Sie zwei Bottrocks erblicken. Nachdem Sie den ersten erledigt haben, laufen Sie zur Rampe, die zu einem anderen großen Rohr führt. Jetzt ist der zweite Bottrock dran. Wenn Sie ihn ausgeschaltet haben, können Sie durch die Tür zum Endgegner gehen.

Wie besiege ich den bösen Max in Level 5?

Der einfachste Weg, um den bösen Max zu besiegen, ist, die Autobatterie in einer kleinen Nische in der „Rakete" zu kontrollieren. Im Labyrinth lädt sich die Batterie stets wieder auf. Vermeiden Sie einen Kampf von Angesicht zu Angesicht. Tipp: Wenn Sie in den bösen Max hineinlaufen, nehmen Sie weniger Schaden, als wenn er Sie mit einer Waffe trifft. Außerdem sind Sie dann für einen Moment unsichtbar – ein Moment, den Sie nutzen können, um auf den bösen Max zu schießen. Nehmen Sie alle Waffen an sich, die Sie finden. Vor allem die Shotguns sind im Nahkampf ausgezeichnet. Wenn die Energie des bösen Max im roten Bereich ist, läuft er zur Plattform. Benutzen Sie nun die „Guided Missiles". Wenn Sie neue Kraft benötigen, müssen Sie zurück in die kleine Nische mit der Batterie laufen (sobald der böse Max den Schutzschild hebt).

Level 6: Wie entschärfe ich Bombe Nummer 3?

Der Generator von Bombe 3 hat sechs Ringe:
Schalter 1 (erster Ring):
Obere Plattform, mittlerer Button
Schalter 2:
Links auf einem Vorsprung

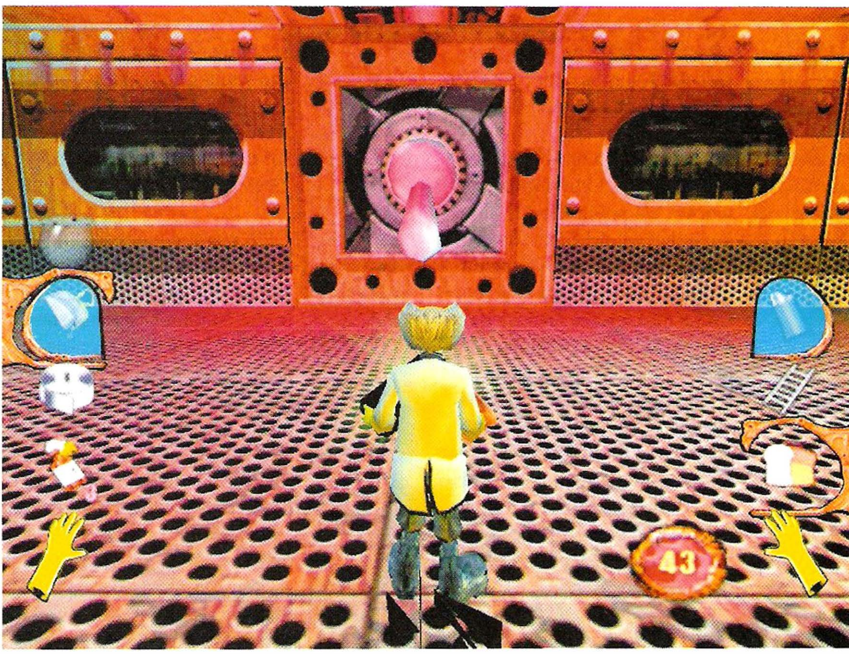


GASSI GEHEN Der Endgegner in Level 5 ist ein böser Klon von Max. Diese Batterie ist dabei der Schlüssel zum Sieg, da sie Ihre Energievorräte entscheidend nach vorne bringt.

Schalter 3:
Obere Plattform, rechter Button
Schalter 4:
Auf dem Glasboden unter der Rampe
Schalter 5:
Obere Plattform, linker Button
Schalter 6:
Auf dem Glasboden (nicht unter der Rampe)

Wie entschärfe ich Bombe Nummer 4?

Bombe Nummer 4 besteht aus acht Ringen:
Schalter 1:
Obere linke Ecke (Plutonium in der Nähe)
Schalter 2:
Rechts in der Nähe der Kisten mit dem Radioaktiv-Logo und der Rocket Underwear
Schalter 3:
In der Nähe einer Box in der rechten Ecke
Schalter 4:
Links bei der dunklen Kiste
Schalter 5:
In der Nähe der Mauer (keine Kisten im Umkreis)
Schalter 6:
Rechte Seite des Raumes gegenüber der Tür
Schalter 7:
Schauen Sie am Kabel hinauf, um den Schalter zu entdecken. Schießen Sie mit einer Scheibe Weißbrot auf ihn, um ihn zu deaktivieren.
Schalter 8:
In der Nähe der Kiste mit der „Rocket Underwear" rechts vom Kabel



DEM „INSCHENIÖR" IST NICHTS ZU SCHWÖR Wenn Doc diesen Knopf drückt, wird er eingesogen. Verbinden Sie den Magneten mit dem Klebeband. So erhalten Sie Magnetschuhe, die Sie am Boden halten.

Level 7: Der Endgegner vom siebten Level ist ein harter Brocken. Wie zwinge ich ihn in die Knie?

Sammeln Sie die 50 „Health"-Punkte ein und laufen Sie den Pfad zur langen runden Plattform entlang. In einer der Hütten ist ein Sniper-Schild, eine andere hat eine „Super Chain Gun" in petto. Lassen Sie die 50 „Health"-Punkte in jeder Hütte, bis Sie diese wirklich brauchen. Nun müssen Sie alle glühenden Teile am Schiff abschießen. Achtung, einige davon müssen Sie mehrmals treffen! Mit der „Super Chain Gun" räumen Sie die „Bottrocks" aus dem Weg. Nach jeder Gegner-Welle, die das Schiff ausgespuckt hat, fliegt es hinunter. Das ist der beste Zeitpunkt, um die verwundbaren Teile des Schiffs zu erwischen.

Level 8: Wie soll ich gegen die Massen von Aliens vorgehen, die zu Beginn aus den Raumschiffen geworfen werden?

Sie sind mit Max unterwegs. Versuchen Sie, alle vier Hände voller Waffen zu haben. Laufen Sie auf die Aliens zu und feuern Sie aus allen Rohren. Wenn Sie kurz vor dem Gegner sind, müssen Sie eine abrupte Kehrtwende nach rechts oder links machen und dann weglaufen. Springen Sie stets auf und ab. Wenn Sie einige Meter gelaufen sind, müssen Sie sich umdrehen und zur nächsten Attacke übergehen. Das wiederholen Sie so lange, bis Sie alle vernichtet haben. Beachten Sie, dass in diesem Areal viele versteckte Waffen herumliegen, die Sie alle brauchen werden! Um den Schüssen der Schiffe auszuweichen, sollten Sie Vorsprünge nutzen, um in Deckung zu gehen.

Mein „Jet Pack" hält nicht lange genug, um den Sturz in die Tiefe zu vermeiden!

Da es ein „Atom-Jet-Pack" ist, füllt er sich im dunkelblauen Raum nach dem langen Tunnel automatisch wieder auf. Dies tut er aber nur, wenn Sie ihn gerade nicht benutzen. Bei den meisten Sprüngen in diesem Raum ist es notwendig, „nachzutanken". Machen Sie einen weiten Startsprung und benutzen Sie den „Jet Pack", bis der Tank auf 15 bis 25 Liter heruntergebrannt ist. Lassen Sie den Sprungbutton nun wie-



TOAST FÜR EINEN SCHALTER Den eingekreisten Schalter können Sie in Level 6 nicht einmal mit einem großen Sprung erreichen. Zielen Sie mit dem Toaster darauf, um ihn auszuschalten.

M

der los, um nachzufüllen. Üben Sie diese Methode im ersten Teil des Raumes – hier sind die Sprünge nicht so schwierig.

Level 9: Wie komme ich durch das riesige Labyrinth in Level 9?

Benutzen Sie unsere Karte, um durch das Labyrinth zu gelangen. Wenn Sie alle Schalter im Labyrinth drücken, wird am Ende des Levels eine Geheimtür geöffnet. In der Mitte des Labyrinths müssen Sie sich wieder einiger Gegner entledigen. Vernichten Sie die Spawner und die Bottrocks. Danach können Sie sich den „Palatial Locator" schnappen und sich zurück zum ersten Gebiet teleportieren lassen. Dort müssen Sie durch die Öffnung im oberen Teil des Areals gehen. Anschließend nehmen Sie den Tunnel.

Level 10: Mit welcher der drei Hauptfiguren besiege ich den Endgegner am einfachsten?

Das ist schwer zu sagen und wohl für jeden Spieler anders. Kleine Faustregel: Nehmen Sie die Figur, mit der Sie am leichtesten durch die vorigen Levels gekommen sind. Es ist hauptsächlich eine Frage des Handlings. Wer mit Doc die meisten Probleme hatte, sollte ihn nicht gerade benutzen.

Wie besiege ich Endgegner Zizzy?

Wir erläutern Ihnen eine mögliche Strategie anhand von der Spielfigur Kurt. Was das Kämpfen angeht, ist Kurt den anderen beiden überlegen. Im Innenbereich hat er jedoch die größten Schwierigkeiten. Benutzen Sie zu Beginn die „Super Chain Gun" und bleiben Sie weit genug entfernt, so dass Sie den Endgegner zwar treffen, seinen Attacken aber ausweichen können. Wenn die „Chain Gun" leer ist, müssen Sie neue Goodies einsammeln und wieder angreifen. Sparen Sie sich das 50-Prozent-„Health"-Paket für später auf und benutzen Sie die 25-Prozent-Pakete.

Wie gehe ich vor, wenn ich im Inneren des Gegners bin?

Sie werden eingesogen. Mit einer „Super Chain Gun" zerstören Sie das Herz in der Mitte der Kammer. Sie müssen alle fünf Teile des Herzens zerstören. Wenn Sie eine Tarnung haben, sollten Sie sie jetzt benutzen. Gehen Sie zu den Lungen auf der linken und rechten Seite der Mauer. In die Löcher der Lungen werfen Sie je eine „Mortarkugel". Wenn die Lungen zerstört sind, geht es hoch zu den Augäpfeln. Schießen Sie zuerst auf ein Auge und gehen Sie dann in den Sniper-Modus, um es komplett zerstören. Gehen Sie auf dieselbe Weise beim zweiten Auge vor. Danach geht es weiter zum Gehirn. Um es zu zerstören, müssen Sie die kleinen Bälle drumherum ausschalten. Versuchen Sie, die Bälle zu erwischen, wenn sie langsamer werden (meistens in der Nähe der äußeren Hirnecken). Wenn alle vernichtet sind, werden Sie wieder ausgespuckt (Achten Sie dabei auf die vielen Angreifer, die Sie davon abhalten wollen!).

Wie zerstöre ich die Organe mit Max und Doc?

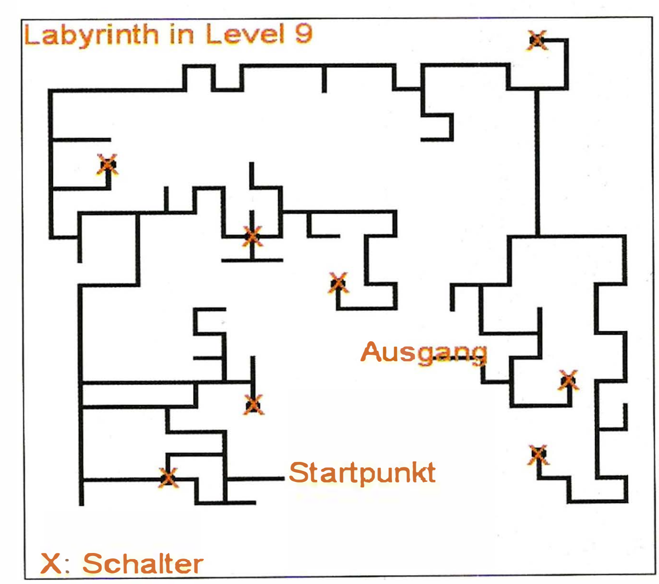
Wenn Sie Max gewählt haben, müssen Sie konstant auf die Organe feuern, da sie sich ansonsten schnell regenerieren. Zu den Augen fliegen Sie mit dem „Jet Pack" hoch. Für das Innere von Zizzy müssen Sie als Max unbedingt alle Maschinengewehre aufbewahren. Wenn Sie den Doc spielen, müssen Sie die Augäpfel in die beiden Löcher schießen. Dies können Sie entweder mit dem Blattsauger tun (er befindet sich außerhalb von Zizzy) oder Sie benutzen einfach den Atomtoaster. Um das Herz zu brechen, benötigen Sie noch das Plutonium.

Wo finde ich geheime Räume in MDK 2?

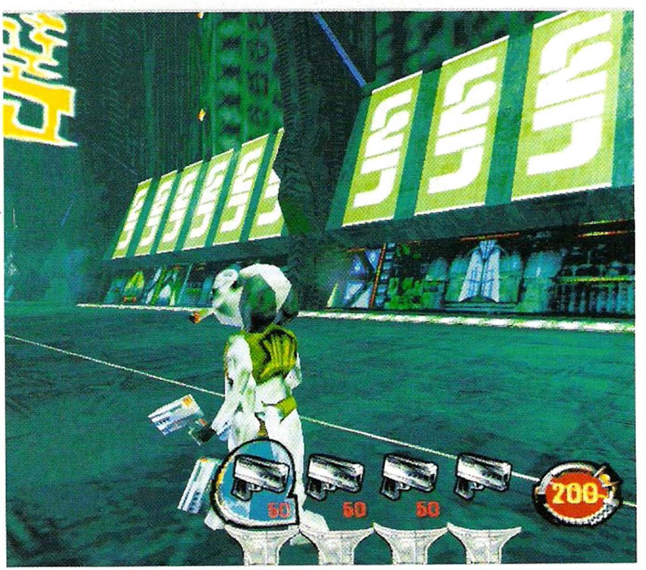
Es gibt einige Geheimnisse in *MDK 2*. Manche sind nützlich, manche nicht: So finden Sie in Level 5 im Teleskopraum ein Bild von Russ Rice, dem Art Director von Bioware (auf das Teleskop schießen!). Nützlicher ist da schon der Geheimraum in Level 7. Nachdem Sie die Ventilatoren aktiviert haben, gehen Sie weiter zum oberen Raum mit den drei Bällen. Wenn Sie am Eingang zum oberen Raum stehen und nach rechts schauen, finden Sie einen schwarzen, ovalen Ring an der Wand. Dies ist der Eingang zu einem geheimen Raum, in dem Sie einige Sniper-Granaten, „Homing Sniper"-Raketen und eine Tarnung finden.

Auch in Level 4 gibt es einige Geheimräume: Fliegen Sie durch die lange Röhre und machen Sie dabei einen Abstecher in die Geheimräume über dem Areal mit den vielen Bottrocks. Benutzen Sie dazu den Fallschirm. So können Sie die Sniper-Granate und die Tarnung erhaschen.

Thorsten Seiffert



SCHEMATISCH Wenn Sie alle Schalter im Labyrinth im neunten Level richtig betätigt haben, öffnet sich schließlich eine Geheimtür.



HUNDE, WOLLT IHR EWIG LEBEN? Max ist ein schwerer Brocken. Wenn Sie als Max spielen, können Sie mit maximal vier Waffen agieren.

Vampire: Die Maskerade

Ein Rollenspiel der ungewöhnlichen Art – wir sagen Ihnen, wie Sie am besten in das Spiel eintauchen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Nihilistic Software** ■ VERTRIEB **Activision** ■ PREIS **Ca. DM 84,90** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Juni 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

Schärfen Sie schon mal Ihre Eckzähne und holen Sie die Fledermausflügel aus dem Schrank. Damit Ihnen der Einstieg in das komplexe Blutsaugerspiel leichter fällt, geben wir Ihnen wertvolle Tipps für den Einstieg in den mittelalterlichen Abschnitt der Spielwelt.

Was muss ich über die Charakterwerte wissen?

Die Attribute Ihrer Figuren stehen in enger Beziehung zu den Vampirdisziplinen, von denen es reichlich gibt. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt Vampirlehren. Die Hauptfigur Christophe können Sie nach Belieben fördern, da seine Werte anfangs recht ausgeglichen sind. Soll er ein guter Kämpfer werden, sind die wichtigsten Attribute Stärke, Geschick und Widerstandskraft. Die restlichen sechs Attribute sind wichtig, wenn Sie die verschiedenen Disziplinen der Vampire beherrschen möchten. Bei den übrigen Charakteren, die im Laufe des Spiels zu Ihnen stoßen, sind schon von vornherein Schwerpunkte zu erkennen. Erik zum Beispiel ist sehr stark, aber recht dumm. Sie können seine geistigen Fähigkeiten zwar etwas verbessern, aber es ist sinnvoller, seine kämpferische Natur weiterzufördern.

Lohnt es sich, zu Beginn den Glauben hochzulernen?

Verschwenden Sie lieber keine Erfahrungspunkte für diese menschliche Fähigkeit, da mit der Vampirwerdung Ihres Helden Christophe dieses Attribut wegfällt und durch Raserei ersetzt wird.

Gibt es Tipps zum Handeln?

Suchen Sie sich aus Ihrer Gruppe den Charakter heraus, der den höchsten Manipulationswert besitzt. Je höher Sie dieses Attribut fördern, umso besser wird dieser Charakter handeln können (Kaufen wird günstiger und Verkaufen lukrativer). Wickeln Sie alle Transaktionen mit dieser Figur ab. Auch das Nachrechnen von Preisen lohnt sich manchmal. Fünf einzelne Blutflaschen sind immer einige Goldstücke billiger als der große Beutel mit fünf Ladungen Blut.

Lohnt es sich, zu Beginn den Glauben hochzulernen?

Gewöhnen Sie sich an, Ihre Gruppe nie im offensiven Modus durch zivilisierte Bereiche zu bewegen, da Sie sonst permanent Ärger mit den Wachen haben. Wenn Sie sich von der Gruppe trennen wollen und nicht möchten, dass die Herrschaften auf eigene Faust handeln, versetzen Sie die Gruppe in den Defensivmodus, damit sie an Ort und Stelle bleibt. Dies ist nützlich, wenn Sie Gegner entdeckt haben und erst mal die Lage klären möchten, ohne gleich in Tumult zu geraten.

Was bringt mir die KI-Einstellung?

Wenn Ihre Charaktere ständig zu wenig Blutvorrat haben, weil sie andauernd teuere Disziplinen anwenden, können Sie dem durch die KI-Einstellungen etwas abhelfen. Aktivieren Sie in dem Kasten „Automatischer Disziplin-Einsatz" nur das Kästchen „Heilung automatisch", dann können Sie jederzeit selbst entscheiden, welche andere Disziplin ein Charakter gerade anwenden soll.

Kann ich diese KI-Einstellung beibehalten?

In den späteren Kämpfen werden Sie um den automatischen Einsatz von Schadens- oder Spezial-Disziplinen nicht mehr herumkommen. Treffen Sie eine Vorauswahl für das Schnell-Disziplinen-Feld Ihrer jeweiligen Figur und aktivieren Sie dann das Kästchen „Nur Schnell-Disziplinen" in der KI-Einstellung. So behalten Sie besser den Überblick, welche Disziplinen zum Einsatz kommen werden.

Vampirlehren

Was muss ich über die Disziplinen wissen?

Die Vampire können sich einer Vielzahl von Disziplinen bedienen. Sie können aber nicht alle gleich gut beherrschen und müssen sich daher Schwerpunkte zurechtlegen. Damit Sie sich dabei nicht zu sehr verzetteln, beachten Sie bitte die folgenden Tipps genau.

Welche Disziplin ist am wichtigsten?

Die wichtigste Disziplin für alle Vampire ist die Blut-Heilung. Ihre Figuren sollten diese Disziplin schnellstmöglich vervollkommnen, da mit jeder Stufe die Höhe der regenerierten Lebenspunkte wächst. Gönnen Sie Ihren Figuren mindestens die dritte Stufe dieser Disziplin.



ERSTE SCHRITTE Nachdem Sie Ihr zweites Leben als Vampir begonnen haben, sollten Sie so früh wie möglich Erfahrungspunkte investieren, um die Disziplinen Trinken und Blut-Heilung hochzulernen.



Auf was muss ich beim Lernen achten?

Schauen Sie sich im Handbuch unbedingt die Voraussetzungen der jeweiligen Disziplin an. In der Regel ist eine Disziplingruppe eng an ein oder zwei bestimmte Charakterattribute gebunden. Sehen Sie in der Charakterstatistik Ihrer Figuren nach, welche Attribute besonders gut sind, und suchen Sie sich nun die Disziplinen aus, die am besten dazu passen. So sind Sie in der Lage, regelrechte Spezialisten für einzelne Disziplingruppen auszubilden.

Wie komme ich an neue Disziplinen heran?

Wenn Sie in einer Disziplingruppe die unterste Disziplin aktivieren, wird eine weitere freigeschaltet. Je tiefer Sie in eine Gruppe vorstoßen, umso mächtiger werden die Sprüche. Lassen Sie also zunächst die einfacheren Disziplinen in der ersten Stufe und investieren Sie die gesammelten Erfahrungspunkte lieber sofort in die besseren Sprüche.

Wie gehe ich am besten mit dem Schnelldisziplinenfeld um?

Die späteren Kämpfe werden in der Regel sehr hektisch und Sie müssen schnell auf Ihre Disziplinen zugreifen können. Disziplinen, die mehrere Charaktere benutzen, sollten Sie jeweils auf das gleiche Feld legen. Dadurch brauchen Sie sich nur eine Taste für diese Disziplin für alle betroffenen Vampire zu merken (zum Beispiel Blut-Heilung jeweils auf das erste Feld legen). Wenn Sie nicht alle Felder belegen und in der KI-Einstellung „Nur Schnell-Disziplinen" auswählen, werden Ihre Mitstreiter auch nur die vorausgewählten Disziplinen einsetzen – das spart wertvolle Bluteinheiten.

Muss ich „Trinken" auch auf ein Feld legen?

Nein, die Disziplin Trinken lässt sich bequem mit der F-Taste aufrufen, Sie müssen also dafür kein Extrafeld in der Tafel belegen.

Wieso sind manchmal Truhen leer?

Der Inhalt der meisten Truhen und Kisten wird zufällig generiert. Bei Behältern, die sich in der Nähe von Autosave-Punkten befinden, können Sie leicht etwas tricksen. Wenn Sie mit dem Inhalt unzufrieden sind, laden Sie einfach den automatischen Speicherplatz neu und öffnen erneut die Kiste. Mit etwas Glück ist jetzt ein besserer Gegenstand darin.

Wie wichtig ist die Kommunikation?

Es gibt immer wieder Situationen, in denen Sie zwischen mehreren Antworten wählen können. In der Regel führen alle Antworten zum selben Ergebnis, allerdings erhalten Sie bei freundlicher oder diplomatischer Redeweise oftmals mehr Informationen.

Welche Schriftrollen sind für den Anfang wichtig?

Sie sollten immer wenigstens eine Rolle „Weg in den Abgrund" bei sich haben. Damit können Sie sich die langen Wegstrecken aus den Levels in die jeweilige Stadt sparen und schneller in die Geschäfte gelangen. Ein bis zwei Schriftrollen der „Erweckung" gehören ebenfalls in die Standardausrüstung. Sollte der Besitzer dieser Rolle gerade selbst im Torpor verweilen, ist das nicht weiter schlimm, da Sie auch auf dessen Inventar zugreifen und die Rolle verschieben können. Auch wenn später einer Ihrer Charaktere über die Disziplinen „Erweckung" oder „Weg in den Abgrund" verfügt, ist es ratsam, wenigstens je eine dieser Rollen dabei zu haben. Denn Vampire, die in Starre sind, können keine Disziplinen mehr anwenden.

Was muss ich über unidentifizierte Gegenstände wissen?

Der Wert der Gegenstände nimmt enorm zu, wenn sie identifiziert sind. Am Anfang müssen Sie sich dazu noch mit der Schriftrolle der geistigen Berührung begnügen, die Sie auf den zu untersuchenden Gegenstand anwenden müssen. Später können Sie einfach einen Ihrer Vampire die entsprechende Disziplin lernen lassen.

Ist es zwingend notwendig, alle Zivilisten am Leben zu lassen?

Nicht unbedingt; bei Ihren Einkaufstouren in den Schmieden werden Sie feststellen, dass einige wertvolle Ausrüstungsgegenstände ein Limit für das Attribut Menschlichkeit vorschreiben (zum Beispiel die Unheilige Lederrüstung). Wenn der Charakter, der den Gegenstand benutzen soll, eine zu hohe Menschlichkeit besitzt, können Sie diese durch das Dahinscheidenlassen eines Bürgers absenken. Eine solche Untat reduziert die Menschlichkeit jeweils um fünf Punkte.

Was hat es mit dem Tageslicht auf sich?

In Wien werden Sie zum ersten Mal mit dem Tageslicht konfrontiert, das einem Vampir überhaupt nicht gut bekommt. Achten Sie beim Durchstreifen der Levels also auf einfallende Sonnenstrahlen und bleiben Sie ihnen fern. Steuern Sie zur Sicherheit am besten alle Charaktere einzeln durch solche gefährlichen Abschnitte, da die KI Ihrer Kollegen nicht darauf achtet. Wenn Sie geschickt sind, können Sie natürlich Gegner in die schädlichen Strahlen locken, um sich den Kampf zu erleichtern.



WO IST DER SONNENSCHUTZ? Auch wenn der Grafikeffekt schön aussieht, es tut Ihren Schützlingen gar nicht gut, einfach so durch das helle Sonnenlicht zu wandeln.

Ich finde überhaupt keine Gegenstände!

Es dauert immer eine kleine Weile, bis die Gegenstände, die Gegner beim Kampf einbüßen, am Boden auftauchen. Üben Sie sich etwas in Geduld und lassen Sie die Kamera langsam durch den Raum kreisen. In regelmäßigen Abständen blitzen die schwer erkennbaren Güter kurz auf, so dass Sie diese ausfindig machen können. Durchsuchen Sie auch Regale und Schreine aufmerksam, allzu leicht übersieht man einen kleinen Geldbeutel oder einen Ring. Ebenso gut versteckt können Hebel und Schalter sein. Nehmen Sie sich deshalb Zeit, einen Raum intensiv abzusuchen (evtl. Fackel benutzen).

Taugt der Halsschutz etwas?

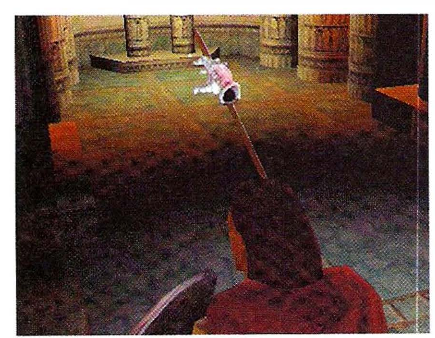
Dieser kleine, unscheinbare Gegenstand, den Sie beim Schmied erwerben können, ist sein Gold wirklich wert. Rüsten Sie Ihre gesamte Gruppe damit aus und sie wird viel seltener von Gegnern „angezapft".

Wie gehe ich mit dem Speicherproblem am besten um?

Zurzeit ist ein offizieller Patch in Arbeit, der es ermöglichen soll, jederzeit im Spiel speichern zu können. Bis dahin sollten Sie sich folgendermaßen behelfen: Nachdem Sie einen Ort von Gegnern befreit haben und nicht wissen, was Sie als Nächstes erwartet, gehen Sie einfach zum nächsten automatischen Speicherpunkt zurück. Dies empfiehlt sich vor allem vor den Kämpfen gegen die Endgegner. Erleichtert wird das Ganze, wenn Sie ein Portal zu Ihrer Ruhestätte errichten können, da Sie dort beliebig abspeichern können.

Mit welchen Waffen soll ich kämpfen?

Achten Sie beim Kauf Ihrer Waffen nicht nur auf den Schadenswert, den sie verursachen, sondern auch auf die Geschwindigkeit. In

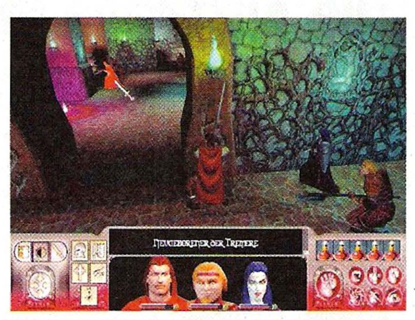


HOLZAUGE, SEI WACHSAM Erst bei genauem Hinsehen ist der Ring auf dem Absatz zu erkennen.

Der Dschihad

Ihre Vampire führen nicht gerade ein friedliches Leben. Wir zeigen Ihnen, wie Sie am besten in den Kämpfen die Oberhand behalten und den Sieg davontragen.

Bevor Sie in den Levels blindlings die Räume betreten, machen Sie kurz vorher Halt und nutzen Sie die drehbare Kamera. So können Sie unliebsamen Überraschungen vorbeugen.



ERWISCHT Da hat die Gruppe Glück gehabt und rechtzeitig die drei Tremere-Agenten bemerkt.

Sobald Ihr Team aus zwei Charakteren besteht, können Sie bei Kämpfen regelrecht strategisch vorgehen. Es ist immer günstiger, Gegner von mehreren Seiten gleichzeitig anzugreifen. Ein Gegner kann immer nur in eine Richtung kämpfen und ist daher von den anderen Seiten entsprechend leichter zu treffen.

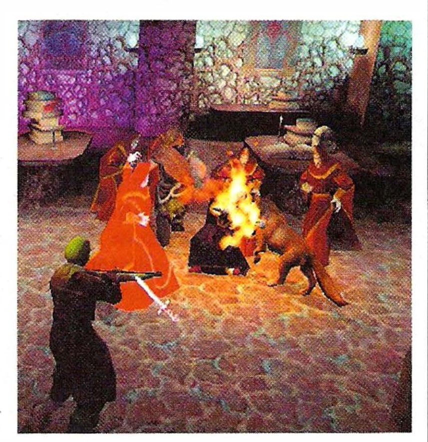


EINGEKESSELT Der Tremere-Agent bekommt von allen Seiten eingeheizt und ist bald besiegt.

Schwieriger wird es, wenn Sie es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun bekommen. Laufen Sie nicht frontal auf eine Gruppe zu, sondern stellen Sie Ihre Mitstreiter im Halbkreis auf. Mit Ihrer eigenen Figur können Sie dann einzelne Gegner heraus- und in die Falle locken.



KOMM DOCH Hinter der Ecke lauern insgesamt vier Gegner. Locken Sie diese nacheinander an.



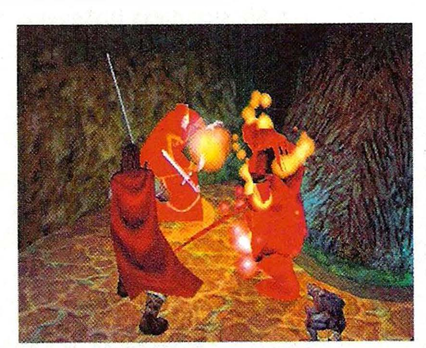
SO NICHT! Wenn Sie planlos in einen Raum stürzen, haben Sie, wie hier, schlechte Karten.

Damit Sie im Getümmel mit mehreren Gegnern nicht den Überblick verlieren, ist die Vogelperspektive die geeignete Kameraeinstellung. So können Sie schneller auf die Bewegungen der Feinde reagieren.

Im Kampf gegen eine Vielzahl von Gegnern machen sich Beherrschungsdisziplinen sehr bezahlt. Nutzen Sie die Disziplin „Befehl", um gefahrlos den Körper eines Gegners zu steuern und damit Schaden unter den Feinden anzurichten, bevor Sie sich selbst in den Kampf stürzen.
Lassen Sie Serena schnellstens die Feuer-Thaumaturgie lernen. Die dort enthaltene Disziplin wird Ihnen in den späteren Kämpfen in Wien sehr nützlich sein.

Wenn ein Gegner angeschlagen ist, versucht er zu fliehen. Verfolgen Sie ihn nicht einfach, da er Sie sonst zu eventuellen Verbündeten lockt. Warten Sie, bis er sich in eine Ecke zurückgezogen hat, und stellen Sie ihn dort.

Extratipp: Gegner, die auf der Flucht sind, lassen sich in der Regel auch völlig problemlos „austrinken". Sollten diese dabei ihr Leben aushauchen, büßen Sie nicht einmal Menschlichkeit ein.



OHNE AUSWEG Pech für den Tremere-Vampir. Aus dieser Ecke kann er nicht entkommen.



der Regel sind schnellere Waffen besser, da Sie damit öfter Treffer landen. Fernwaffen sind etwas kritisch zu betrachten. Sie wirken zwar sehr gut, aber die Munition ist schnell verschossen. Ein so ausgerüsteter Charakter sollte daher immer eine Alternativwaffe bei sich tragen.

Spieleinstieg Prag

Wie kann ich meine Startausrüstung aufbessern?

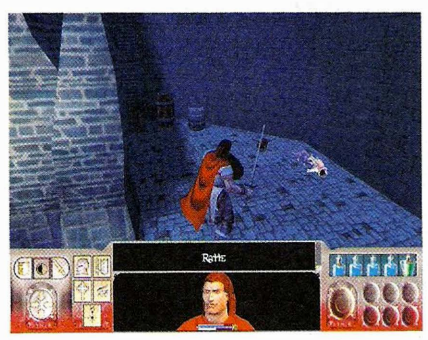
Durchstreifen Sie die Straßen Prags und halten Sie dabei nach Fässern Ausschau, die Sie zerstören können. Oft finden Sie darunter Gegenstände verborgen, die Sie in klingende Münze umwandeln können. Suchen Sie die Fundorte der Fässer bei einem neuen Auftrag wieder auf, da einige davon wieder vom Spiel regeneriert werden. In der Kneipe erhalten Sie zu Beginn auch einen Heiltrank auf Kosten des Hauses.

Lohnt sich ein regelmäßiger Besuch bei der Hexe?

Auf jeden Fall. Gerade zu Beginn des Spiels hat sie noch zusätzliche Informationen parat und manchmal sogar einen Gegenstand für Christophe (zum Beispiel einen Brief von Anezka).

Meiner Gruppe geht ständig das Blut aus, was kann ich tun?

Es gibt eine günstige Methode, den Blutvorrat Ihrer Gruppe wieder aufzufüllen. Zu Beginn eines jeden Auftrages sollten Sie die Nischen um die Schmiede herum aufsuchen. Dort können Sie vier Ratten ergreifen, die Ihnen schon mal 40 Bluteinheiten bescheren. Wenn ein neuer Spielabschnitt beginnt, können Sie den Rattenfang wiederholen. Noch besser ist ein Besuch im Kloster. Sie können die dortigen Mönche völlig unbehelligt aussaugen. Erhalten Sie sich diese Blutquelle.



RAT 'N' ROLL Scheuen Sie sich nicht, die kleinen Nager rund um die Schmiede einzusammeln.

Der Blutvorrat der Mönche wächst mit der Zeit wieder an, so dass Sie sich dort immer wieder nach Herzenslust bedienen können.

Kann ich auch von den Wachen Blut trinken?

Von Soldaten den begehrten Lebenssaft zu erlangen, ist wesentlich schwieriger. Suchen Sie sich eine Wache in unmittelbarer Nähe eines Tores aus, so können Sie bei einem misslungenen Versuch schnell flüchten. Wenn Sie wieder zum Ort mit der Wache zurückkehren, ist der Vorfall vergessen.

Stefan Weiß

Die Aufträge in Prag

Sollten Sie bei einigen Aufträgen in Prag Schwierigkeiten bekommen, finden Sie hier noch nützliche Tipps zu den kniffligsten Stellen im ersten Abschnitt.

Auftrag: Besorgen Sie das Nod-Fragment
In der dritten Ebene des Klosters finden Sie an der großen Treppe eine Wandfigur, von der Sie den Fingerknochenschlüssel entwenden müssen.



GUT VERSTECKT Sie müssen schon genau hinschauen, um den Knochenschlüssel zu erkennen.

Der Kampf gegen den Mönch Mercurio ist die erste richtige Hürde, die Sie im Spiel überwinden müssen. Am gefährlichsten ist sein Pesthauch. Sie müssen ihn daher unbedingt von zwei Seiten angreifen, damit wenigstens einer Ihrer Streiter unbeschadet bleibt.



HINTERHALT Laufen Sie um den Mönch Mercurio herum, um ihn von hinten zu attackieren.

Auftrag: Töten Sie den Golem
Wenn Sie Probleme mit dem Golem im Nordviertel bekommen, versuchen Sie einmal folgenden Trick: Rennen Sie einfach an dem Monster vorbei und betreten Sie den Friedhof. Suchen Sie dort Josef auf und unterhalten Sie sich mit ihm. Wenn Sie danach zum Golem zurückkehren, benötigen Sie nur noch ein bis zwei Treffer, um ihn zu besiegen.

Auftrag: Bringen Sie Josef das Blut eines Ahnen
Die Lösung hierfür ist ganz einfach: Gehen Sie



HINFORT MIT DIR! Bekämpfen Sie den Golem im jüdischen Viertel unbedingt von zwei Seiten.

zurück zur Universität und reden Sie mit Ecaterina. Sie erklärt sich bereit, einen Kelch ihres eigenen Blutes für den Nosferatu herzugeben.

Auftrag: Besorgen Sie den Reliquienschrein
In den Tunneln der Nosferatu erwartet Sie kurz vor dem Ziel ein kleines Rätsel. Wenn Sie das Labyrinth (Josefs Tunnel 3) betreten haben, achten Sie auf die farbigen Markierungen über den Torbogen und halten Sie sich an folgende Reihenfolge:
Gehen Sie vom Eingang (blaue Markierung) die Treppen hinunter und durch das rot markierte Tor. Bei der nächsten Chronik Kains gehen Sie die Treppe hoch und durch das gelbe Tor. Im nächsten Abschnitt geht es weiter durch den grün markierten Durchgang. Lesen Sie eine weitere Chronik – der Hinweis mit der Flut lässt es schon erahnen: Nehmen Sie den Durchgang mit der blauen Markierung. Führen Sie sich die letzte Chronik zu Gemüte und verlassen Sie das Labyrinth durch das Tor mit der orangefarbenen Markierung (rechte Treppe hoch). Sie sind jetzt am Ziel.



GEISTERAUSTREIBUNG Kreisen Sie Vaclav ein, dann hat er keine Chance gegen Ihre Schar.

Dark Reign 2

Oft ist ein Nachfolger nur ein lauwarmer Aufguss – nicht so bei Dark Reign 2. Wir helfen beim Einstieg!

D

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Activision** ■ VERTRIEB **Activision** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich** ■ USK **Ab 16 Jahren**

Schöne Grafik, gute Spielbarkeit und tolle Missionen – was will das Strategenherz sonst noch? Tipps! Kein Problem. Wir machen Sie zu einem erfolgreichen Kommandanten.

Tipps für Sprawlers-Kommandanten

Sichern Sie Ihre Basis

Die Basisverteidigung hat höchste Priorität. Verwenden Sie dazu Abwehrgeschütze und stellen Sie dahinter Reparaturdroiden auf. Ob Sie die Türme mit einem Laserzaun verbinden, ist relativ unerheblich. Ein Laserzaun alleine ist allerdings sinnlos, da er rasch zerstört wird. Gegen Luftangriffe reichen zunächst einige Gogos aus, die Sie in der Basis bereithalten. Spezielle Luftabwehrgeschütze lohnen sich wegen ihres hohen Preises im Allgemeinen nicht.

Fördern Sie Rohstoffe

Bis zu drei Kollektoren pro Raffinerie sind sinnvoll. Bei neu entdeckten Rohstoffvorkommen bauen Sie selbstverständlich an Ort und Stelle eine neue Raffinerie. Vergessen Sie die Verteidigungsanlagen zu deren Schutz nicht. Schwebe-Kollektoren lohnen sich nur, wenn Raffinerie und Rohstoffe durch Wasser getrennt sind.

Bauen Sie eine Armee auf

Gogos sind die Allrounder unter Ihren Fahrzeugen. Sie kombinieren eine hohe Reichweite mit hoher Geschwindigkeit, sind gegen Luft und Bodenziele gleichermaßen einsetzbar und feuern auch in der Bewegung. Da sie sich auch über Wasser bewegen, eignen sie sich hervorragend zum Erkunden der Karte. Die Judas-Einheiten bilden dazu das Gegenstück unter den Kasernen-Einheiten, da auch sie sowohl Boden- als auch Luftziele bekämpfen können. Allerdings muss die Infanterie mit Luftschiffen über Wasser transportiert werden. Ob Sie den Schwerpunkt bei Ihrer Armee auf Infanterie oder Fahrzeuge legen, bleibt Ihnen überlassen. Sie werden aber sowohl Priester als auch Scaver brauchen.

Reparatur und Heilung

Fahrzeuge werden mittels Scaver repariert, was auch während einer Schlacht sehr gut funktioniert. Scaver sollten sich aber immer etwas im Hintergrund halten, da sie bevorzugtes Ziel des Gegners sind. Scaver können sich nicht gegenseitig reparieren, aber durch Priester – wie auch alle Kasernen-Einheiten – geheilt werden. Priester wiederum können sich untereinander heilen. Mit etwas Umsicht vermeiden Sie durch Reparatur und Heilung teure Neuproduktionen.

Friendly Fire

Verwenden Sie Leviathan und Donnerkanone nur mit äußerster Vorsicht. Diese richten großflächigen Schaden an, der auch eigene Einheiten im Zielgebiet beschädigt. Ebenso werden bei der Explosion von Gebäuden alle in der Nähe befindlichen Einheiten in Mitleidenschaft gezogen.

Nutzen Sie Ihre Spezialfähigkeiten

Bauen Sie mehrere Schreine und geben Sie pro Schrein gleich mehrere Zauber in Auftrag. Verwenden Sie Rage, um eigene Einheiten bei der Erkundung der Karte zu verstärken. Der wichtigste Zauber ist der Eyebiter, der die gefährlichsten gegnerischen Einheiten lahm legen kann. Setzen Sie dies vor allem gegen Verteidigungstürme ein. Ein Schrein-Upgrade lohnt sich in der Kampagne wegen der immensen Kosten allerdings kaum.

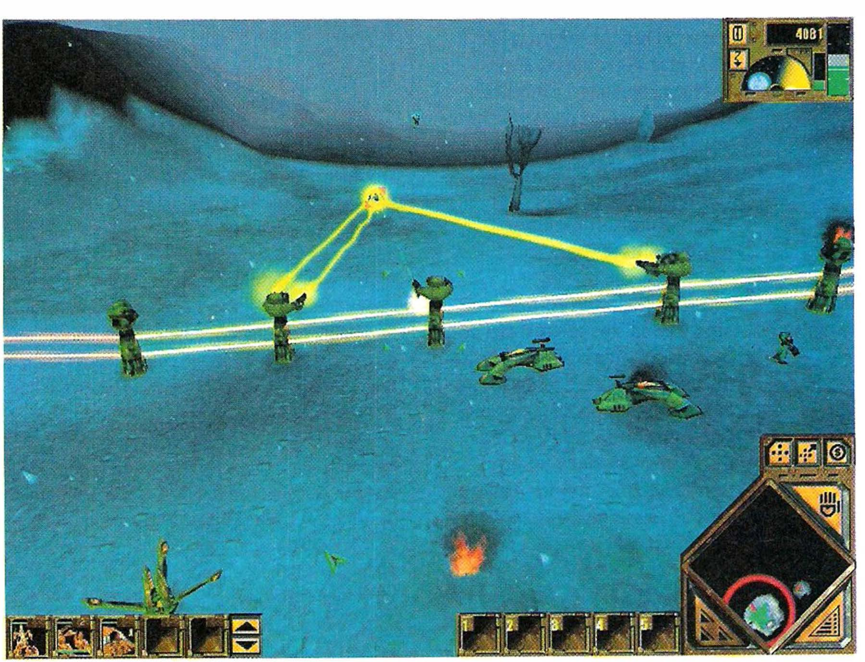
Seeschlachten

Schiffe besitzen trotz ihres eingeschränkten Handlungsspielraums ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Manchmal können Sie eine gegnerische Basis von See her ohne eigene Verluste sturmreif schießen, ehe Sie mit Bodentruppen den Rest erledigen. Denken Sie daran, dass Scaver auch über Wasser gleiten und so eine Reparatur ermöglichen.

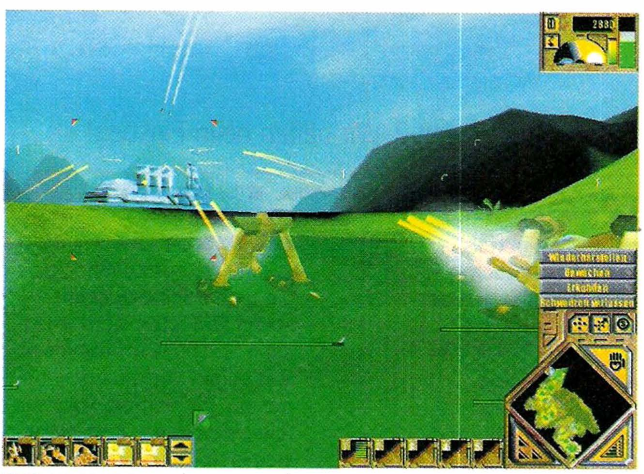
Tipps für JVB-Kommandanten

Erkunden Sie die Karte aus der Luft

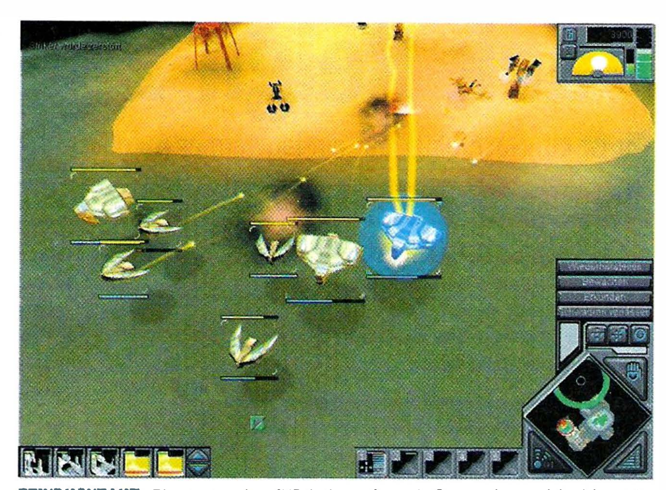
Wenn Sie die Rohstoffförderung eingeleitet haben und Ihre Basis ausreichend mit Abwehrtürmen gesichert ist, sollten Sie eine Staffel Vollstrecker produzieren. Während Sie die Karte erkunden, können Sie gleichzeitig versprengte gegnerische Infan-



PRIVATBESITZ Zutritt verboten! Errichten Sie einen Abwehrriegel um Ihre Basis. So können Sie unbehelligt von gegnerischen Einheiten den eigenen Angriff auf die Basis der JVB planen.



KAMPF ZUR SEE Wenn es zu Seekämpfen kommt, ist die Feuerkraft der Sprawlers-Schiffe enorm. Dieses ufernahe Gebäude bekommt das zu spüren.



FEINDKONTAKT Flugzeuge der JVB haben einen Außenposten entdeckt. Trotz der Luftabwehrkanonen hat der Feind gegen diese Übermacht keine Chance.



BLAU VOR WUT Vier Gogos wurden mit Rage gedopt und stürmen in unbekanntes Terrain vor.

terie und Geschütztürme ausschalten, die keine Luftverteidigung besitzen.

Kontrollieren Sie den Schildzustand

Die Schilde Ihrer Truppen regenerieren sich, sofern sie nicht durch Beschuss vollständig aufgebraucht wurden. Durch geschicktes Umgruppieren Ihrer Einheiten in einer Schlacht können Sie Verluste vermeiden. Psi-Techs reparieren Einheiten nur dann, wenn deren Schilde vollständig aufgebraucht wurden. Dafür sind sie für Gebäude, Fahrzeuge und Wacheinheiten gleichermaßen einsetzbar.

Luftwaffe

Die Lufteinheiten der JVB sind etwas besser als die der Sprawlers. Trotzdem sind sie im Vergleich zu Bodeneinheiten immer noch sehr teuer. Sie sollten die Luftverteidigung des Gegners weitgehend mit Bodeneinheiten zerstört haben, ehe Sie aus der Luft zuschlagen.

Wachmänner und Fahrzeuge

Die JVB verfügt über keinen Allrounder wie die Sprawlers. Der dem Gogo vergleichbare Rover kann keine Luftziele bekämpfen, genauso wenig wie die anderen Fahrzeuge der JVB. Dazu müssen Sie auf Castigaren oder die etwas mächtigeren Wachmänner zurückgreifen. Letztere haben jedoch den großen Nachteil, keine Bodenziele angreifen zu können. Für reine Landgefechte kombinieren Sie am besten die große Durchschlagskraft der Growler mit den flexiblen Castigaren.

Radom

Benutzen Sie Angriffsroboter gegen feindliche Truppen. Wichtiger sind jedoch die Vulkanischen Minen, die an Gebäuden großen Schaden anrichten können, wenn sie direkt daneben platziert werden. Bei der Explosion einer Mine werden auch benachbarte eigene Einheiten beschädigt, also Vorsicht! Der Elektromagnetische Puls legt alle gegnerischen Fahrzeuge lahm, betrifft aber keine Infanterie und ist daher schwächer als der Eyebiter der Sprawlers.

Teleporter

Verwenden Sie einen Teleporter in der Hauptbasis, um Wacheinheiten bei Bedarf schnell zu Außenposten oder in den Stützpunkt des Gegners zu transferieren. Die Teleportation funktioniert nicht mit Konstruktionseinheiten und Fahrzeugen. Zudem muss das Zielgebiet bereits von Ihnen aufgeklärt worden sein.

Andreas Krumme

Kampagnen-Tipps

Um Ihnen im Kampf noch mehr helfen zu können, haben wir einige Tipps zu ausgewählten Missionen der Kampagnen zusammengefasst.

Wie kann ich in der dritten Sprawler-Mission die Zerstörung der Relaisstation verhindern?
Reißen Sie das letzte Gebäude des JVB-Stützpunktes erst dann nieder, wenn Sie Verstärkung herangeführt haben. Es ist auch eine gute Idee, Abwehrtürme neben der Station zu errichten. Der Gegner wird diese dann zuerst angreifen und Sie können sich so über die Zeit retten.

Ich kann die beiden Falkentürme in der siebten Sprawler-Mission nicht zerstören!
Greifen Sie zunächst die JVB-Basis im Norden an, die den Eingang zum Tempel bewacht. Wenn Sie einen V-Mann in die Kommandozentrale einschleusen, werden Teile der Karte aufgedeckt, so dass Sie neue Ressourcen entdecken können. Halten Sie drei bis vier Eyebiter bereit, ehe Sie nach Vernichtung der JVB-Basis die Falkentürme angreifen. Verwenden Sie mindestens zwanzig preiswerte Infanterieeinheiten als Angriffstruppe. Blenden Sie die Türme während der Schlacht mittels Eyebiter. Sie werden trotzdem mehrere Angriffsversuche benötigen, um diesen übermächtigen Gegner auszuschalten.

Wo ist der Ausgang in der dritten JVB-Mission?
Bringen Sie das Artefakt zu der Stelle, an der Ihnen kurz nach Beginn der Mission neue Truppen bereitgestellt wurden. Das Symbol der JVB bezeichnet den genauen Ort.

Das Artefakt in der vierten JVB-Mission wird von den Sprawlers zerstört!
Erkunden Sie die Absturzstelle erst dann, wenn Sie Ihre Basis vollständig errichtet und ausreichend Truppen produziert haben.

SimCity 3000 Deutschland

Traumberuf Bürgermeister? In Sim City 3000 Deutschland kein Problem!

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Maxis** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

Zur erweiterten Neuauflage des Städte-Managers versorgen wir Sie mit nützlichen Tipps: Wir zeigen Ihnen, wie Sie Krisensituationen bewältigen und ein beliebtes Stadtoberhaupt werden.

Die Bewohner

Wer lebt wo?

Die Sims sind ein Volk, in dem jede Schicht vertreten ist, vom reichen Geschäftsmann bis zum Vorsitzenden des Kegelclubs. Um zu wissen, wo die einzelnen Schichten leben, müssen Sie die Statistik gut im Auge behalten und mit diesen Hintergrundinformationen planen.

Die neuen Katastrophen

Was mache ich bei Katastrophen?

Zu den altbekannten und gefürchteten fünf Katastrophen, Feuer, Wirbelsturm, Erdbeben, Aufstand und UFO, gesellen sich nun vier weitere Gefahren hinzu. Generell sollten Sie immer die Alarmsirene bei einer Katastrophe anwerfen, da die Bevölkerung diesen „Informationsdienst" schätzt und bemerkt, dass Sie sich sofort den Gefahren in Ihrer Stadt stellen.

Eine Giftwolke schwebt über der Stadt!

Die wohl größte Katastrophe sind die Giftwolken. Sie brauen sich über einzelnen Blöcken zusammen und zerstören ganze Landstriche, wenn sie sich ausregnen. Leider kann man gegen sie nichts unternehmen, d. h, sind sie einmal da, ist die Katastrophe nicht mehr aufzuhalten. Achten Sie deshalb bereits vorher auf eine saubere Stadt und ersetzen Sie z. B. von Zeit zu Zeit Ihre alten Kraftwerke durch umweltschonendere.

Ein Strudel bewegt sich auf die Küste zu!

Der Strudel ist ebenfalls eine große Gefahr. Er bildet sich zwar auf dem Land, kann aber innerhalb weniger Sekunden Blöcke zerstören, die direkt am Meer liegen. Besonders teuer wird dies, wenn Sie dort einen Hafen angelegt haben.

Weltraummüll fällt auf meine Stadt!

Ein Meteoritenhagel kommt äußerst selten vor. Genau wie beim UFO sind Sie auch hier machtlos. Sie können weder präventiv noch situativ agieren.

Heuschreckenplage!

Bei dieser Katastrophe können Sie nicht vorbeugend handeln. Die Heuschrecken zerstören große Waldgebiete und schaden somit der Umwelt. Setzen Sie beim Heuschreckenanflug Flieger mit Pestiziden ein.

Umwelt und Verkehr

Was ist neu bei SimCity 3000 Deutschland?

Noch stärker als bei *SimCity 3000* wirken sich bei *SimCity 3000 Deutschland* Umweltverschmutzung und Staus aus: Zum einen wandert die Bevölkerung schneller ab, zum anderen beschwört eine geschwächte Natur vermehrt Katastrophen herauf.

Wie verhindere ich Staus?

Verlagern Sie den Verkehr aus der City an den Stadtrand. Legen Sie Autobahnen wie Ringe um Ihre Stadt. Bauen Sie Autobahnen aber nicht zu früh, da diese sehr teuer sind und Ihre Stadt ja noch wachsen muss. U-Bahnen lohnen sich hingegen fast nur im Stadtkern.

Die Stadt ist zu dreckig!

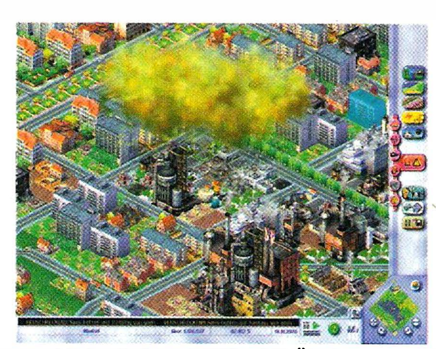
Ist Ihre Stadt so schmutzig geworden, dass der Smog über ihr steht, dann haben Sie vermutlich zu viele Smogproduzenten in den Stadtkern gesetzt. Gebäude wie zum Beispiel Deponien, Müllverbrennungsanlagen oder Kraftwerke platzieren Sie am besten am Stadtrand. Umgeben Sie diese



WÜNSCHE VON DEN AUGEN ABLESEN Die Spezial-Karte zeigt die Stimmung in den Gebieten auf.



RETTE SICH, WER KANN Einer Heuschreckenplage können Sie nur mit Fliegern begegnen. Wenn Sie keine Flieger einsetzen, gehen große Landstriche verloren.



DIE STADT SCHNAPPT NACH LUFT Über dem Industriezentrum bilden sich Gitfwolken.

Gebäude zusätzlich noch mit Wasser und Bäumen, damit sie auch wirklich abgeschottet sind und der Smog kompensiert wird.

Die Finanzen

Ich habe kein Geld mehr!

Rechnen Sie Ihr prozentuales Bevölkerungswachstum aus. Liegt dieses in einem Jahr über 30 Prozent, können Sie bedenkenlos die Steuern um zwei oder drei Prozentpunkte nach oben ziehen. Die Industrie sollte grundsätzlich am meisten zahlen, der Bürger am wenigsten. Allerdings dürfen die Abweichungen der einzelnen Steuern nie höher als drei oder – bei hoher Steuerlage – höchstens vier Prozentpunkte liegen. Schließlich soll die Industrie ja die Arbeitsplätze stellen – und bei überhoher Steuerrate wandert sie ab. Auf Anleihen sollten Sie nur zu Beginn zurückgreifen, da sich ein wirtschaftlich guter Kreislauf bei einer Bevölkerung von etwa 100.000 selbst finanzieren sollte. Grundsätzlich sollten Sie sich nur geringe Beträge leihen, da die Rückzahlungen sehr hoch sind.

Die Verordnungen

Welche Verordnungen sind sinnvoll?

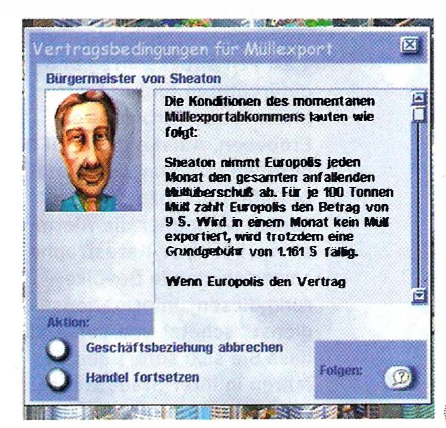
Immer wieder treten Bürger oder Vertreter bestimmter Gruppen mit der Bitte an Sie heran, Verordnungen zu erlassen. Einige Verordnungen widerstreben schon dem reinen Menschenverstand und sind wenig sinnvoll. Paradebeispiele hierfür sind Fahrgemeinschaften, der Abholservice und der Schmökererlass. Andere Verordnungen hingegen erzielen zwar nur Verluste, steigern allerdings Ihre Popularität. Hierzu gehören Mülltrennung und die Vereinigung sauberer Industrien. Die Vereinigung des Papierkrieges oder die der sauberen Industrien können jedoch auch neue Arbeitsplätze schaffen, da z. B. Papierchaos Zeit kostet und so mehr Arbeiter eingestellt werden müssen. Wenn Sie eine saubere Umwelt haben, müssen Sie nicht unbedingt auf das Wohlbefinden Ihrer Bürger achten. Ein Rauchverbot schadet indirekt der Industrie und direkt der Zufriedenheit der Bürger. Ähnliches gilt für Verordnungen wie Wasseruhren oder Wassersparmaßnahmen. Letztendlich kosten diese Verordnungen Sie Geld. Sollten Sie ein großes Ansehen genießen, können Sie diese Verordnungen verwerfen.

Nachbarstädte

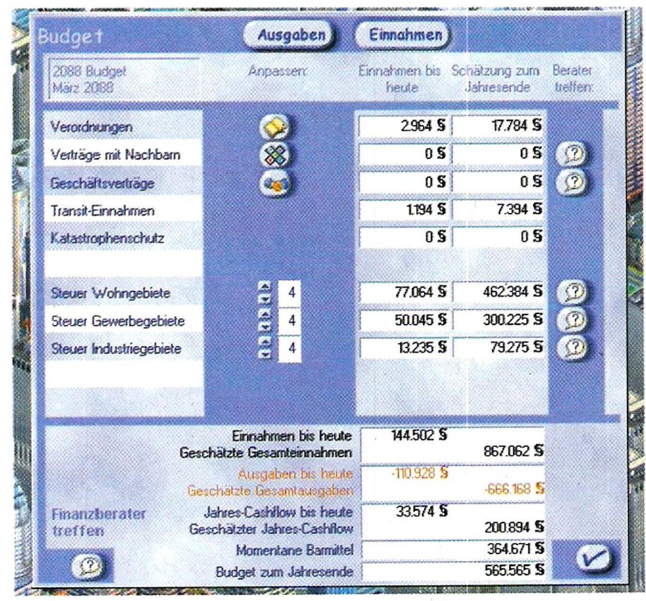
Soll ich Verträge mit meinen Nachbarn abschließen?

Lassen Sie sich nicht ausbeuten. Ihre Nachbarn werden Ihnen z. B. anbieten, Müll zu liefern, den Sie dann verwerten sollen. Doch dies verärgert die Bürger oft sehr. Denn wenn Ihre Stadt wächst, ist Fremdmüll hinderlich. Andere Angebote, z. B. bei eigener Wasserknappheit, sind für Sie zu teuer. Hier gilt: Wenn Sie kein Wasser haben, erfährt das Ihr Nachbar und versucht Sie auszunehmen. Horrende Ausgaben werden Ihre Kassen leeren und den Vertragspartner, also die Nachbarstadt, füttern.

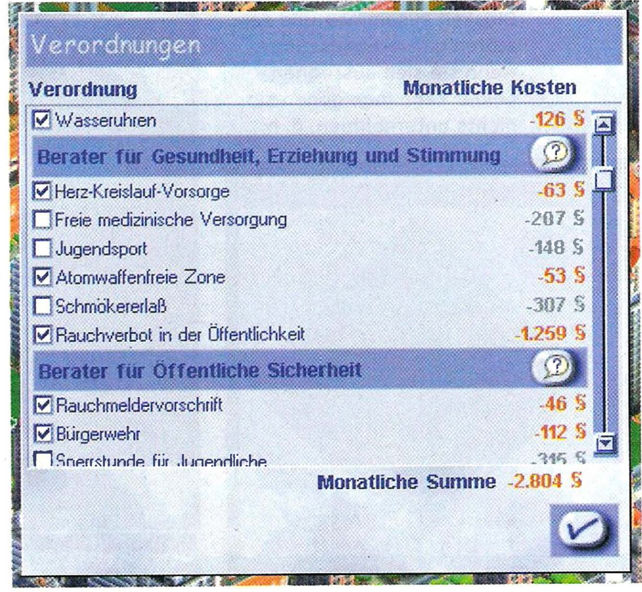
Michael Hölscher



DIE LIEBEN NACHBARN Die Bürgermeister der anderen Städte versuchen stets, Sie auszunutzen.



OHNE MOOS NIX LOS Die Finanzlage wirkt noch solide, kann aber bei zu hohen Steuern leicht eine Abwanderung in andere Städte verursachen!



UMWELT ODER GELD Ein Rauchverbot kostet sehr viel Geld. Erst wenn Sie wirtschaftlich gesichert sind, lohnt sich diese Verordnung.



Daikatana

Wir bereiten Sie eingehend auf die bevorstehende Reise durch die fantastische Welt von Daikatana vor.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ion Storm** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

Viel Action erwartet Sie in John Romeros heiß erwartetem 3D-Shooter. Die wichtigsten Tipps zum Spieleinstieg sowie hilfreiche Cheats finden Sie auf den folgenden vier Seiten.

Die Eigenschaften

Welche Eigenschaften sollte ich am meisten hervorheben?

Die Eigenschaften Ihres Alter Ego haben auf den Verlauf des Spiels keine Auswirkungen. Sie sollten daher die Verteilung je nach Ihren Bedürfnissen gestalten. Wenn Sie zu denjenigen gehören, die lieber stehen bleiben, während Sie auf einen Gegner schießen, dann sollten Sie die Eigenschaften Kraft und Angriff stärker hervorheben. Zählen Sie hingegen zu denen, die während des Kampfes wie wild in der Gegend herumspringen, dann sind Geschwindigkeit und Akrobatik die bessere Wahl.

Für den Durchschnittsspieler ist eine ausgewogene Verteilung die beste Alternative.

Legen Sie aber besonderes Augenmerk auf die Fähigkeit Akrobatik. Häufig erreichen Sie durch einen hohen Sprung verborgene Secrets, die Sie sonst nicht erreichen würden.

Wie wichtig ist das Daikatana?

In der zweiten Episode bekommen Sie endlich das Daikatana. Legen Sie gerade jetzt großen Wert auf das Ausbauen seiner Stärke. Denn besonders am Anfang sind die Gegner noch keine Herausforderung, da diese nur Schwerter besitzen. Ist Ihr Daikatana erst einmal stärker geworden, kann es ein treuer Freund gegen mächtige Gegner werden. Außerdem sparen Sie dadurch Munition.

Benötige ich das Daikatana für ein Rätsel?

Das Schwert werden Sie für kein Rätsel benötigen. Also bleibt es Ihnen überlassen, inwieweit Sie die Fähigkeiten des Daikatana verbessern.

Allgemeine Kampfregeln

Wie verhalte ich mich bei einem Kampf?

Wenn Sie es mit zwei oder mehr Gegnern gleichzeitig zu tun haben, laufen Sie nach Möglichkeit immer auf eine große, offene Fläche. Dort können Sie den Feinden besser ausweichen als in engen Gängen. Außerdem können Sie dem feindlichen Feuer auf Distanz besser aus dem Weg gehen.

HALL OF FAME **Ein so großer Raum bietet viele Möglichkeiten, den feindlichen Attacken auszuweichen. Der Brunnen dient uns ebenfalls als guter Unterschlupf.**

Grundlagen

Beherzigen Sie die folgenden sieben Regeln, um sich das Spiel zu erleichtern.

Wenn Sie an einer Stelle speichern wollen, aber keinen Diamanten mehr zur Verfügung haben, dann laufen Sie einfach zu dem vorherigen Levelabschnitt zurück.

Benutzen Sie Erste-Hilfe-Sets nur dann, wenn es wirklich notwendig ist. Es ist häufig sinnvoll, den Level noch einmal zurückzulaufen, um Munition, Erste-Hilfe-Sets etc. aufzusammeln.

Falls Sie einmal stecken geblieben sind, liegt das wahrscheinlich daran, dass Sie vergessen haben, einen Schalter zu betätigen. Erkunden Sie die Gegend gründlich, um so etwas zu vermeiden.

Strafen (Seitwärts-Bewegung) Sie, was das Zeug hält. In diesem Spiel haben Sie nämlich eine reelle Chance, den Geschossen Ihres Gegners auszuweichen. Über einige Geschosse können Sie auch hinwegspringen.

Versuchen Sie, die Gegner dazu zu bringen, dass sie gegenseitig aufeinander schießen. Stellen Sie sich dazu einfach zwischen zwei Gegner und warten Sie, bis diese schießen. Wenn nun einer den anderen trifft, beginnen beide, sich gegenseitig abzuknallen.

Achten Sie darauf, dass manche Kisten eine Sprengladung verbergen. Da diese aber erst nach kurzer Zeit detoniert, reicht es, nach dem Öffnen ein paar Meter zurückzulaufen, um der Explosion zu entgehen.

Bevor Sie ein Akrobatik-Relikt aufnehmen, sollten Sie sich umschauen, wofür es am besten dienen könnte. Wie Sie sich sicherlich schon denken können, folgt darauf ein Secret, das nur durch einen hohen Sprung erreicht werden kann.

Es gibt keine offene Fläche, auf die ich laufen kann.

Falls Sie einmal nicht die Möglichkeit haben, auf eine offene Fläche zu laufen, ist es hilfreich, in einem schmalen Durchgang stehen zu bleiben. Aus dieser Position können Sie nur von vorne angegriffen werden, da Sie niemand passieren kann. Dafür sollte Ihr Daikatana aber schon einiges an Erfahrung aufweisen, da es sonst zu

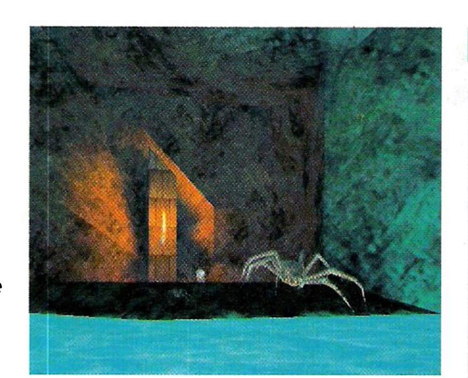
lange dauern würde, die einzelnen Gegner nacheinander zu eliminieren.

Gibt es einen Trick, damit ich besser mit dem Raketenwerfer treffe?

Um mit dem Raketenwerfer bessere Trefferergebnisse zu erzielen, sollten Sie vor dem Gegner auf den Boden schießen. Das hat zwar nicht die gleiche Wirkung wie ein direkter Treffer, Sie können aber sicher sein, dass Sie nicht danebenschießen. Allerdings sollten Sie ihn auch nur für größere Gruppen von Gegnern benutzen.

Was kann ich gegen die Geschosse tun?

Geschosse, die der Gegner auf Sie abfeuert, können Sie auf halbem Wege stoppen, indem Sie Ihrerseits ein Geschoss dagegenhalten. Dafür bedarf es aber einiger Übung und Treffsicherheit.



SPINNEFEIND Ein paar Treffer mit dem Diskus und diese Spinne stellt kein Problem mehr dar.

Wo kann ich mich am besten verschanzen?

Da die meisten Gegner nicht ins tiefe Wasser gehen, ist das der perfekte Ort für einen Angriff aus dem Hinterhalt. So können Sie selbst mehrere Gegner mit Wurf- und Schusswaffen auf Distanz halten.

Die Mitstreiter

Mikiko und Superfly, die Ihnen mehr oder weniger hilfreich zur Seite stehen, sollten Sie nur zur Unterstützung holen, wenn die Gegnerschar allzu übermächtig ist.

Soll ich meine beiden Begleiter überall mit hinnehmen?

Nein! Da die beiden ebenfalls Munition benötigen, spielt es keine Rolle, wer die Gegner abknallt. Wenn Sie es aber alleine mit dem Mob aufnehmen, haben Sie die Möglichkeit, reichlich Eigenschafts-Punkte zu sammeln. Diese wären hinfällig, wenn Ihre Mitstreiter auch ein paar erledigen würden.

Sind Mikiko und Superfly auch anderweitig hilfreich?

Hilfreich ist der Befehl Warten. So können Sie einen der beiden Charaktere

Cheat It Baby

Diese kleinen Helfer sind schon eine tolle Erfindung. Egal, ob Sie einmal als unsterblicher Charakter spielen wollen oder einen bestimmten Levelabschnitt anspielen wollen - kein Problem, unsere Cheats sollten Ihnen das Spiel auf jeden Fall erleichtern.

Um die Cheats aktivieren zu können, müssen Sie zuerst die Eigenschaften der Startdatei etwas manipulieren. Klicken Sie dazu das Desktop-Symbol mit der rechten Maustaste an und gehen Sie auf „Eigenschaften". In dem Abschnitt „Ziel" geben Sie „+ set console1" ein und übernehmen diese Änderung. Starten Sie nun ein neues Spiel, drücken die Zirkumflex-Taste (unter der Escape-Taste) und geben hier wiederum „cheats 1" ein. Beginnen Sie wieder ein neues Spiel. Nun können Sie die Cheats in der Konsole eingeben.

ACHTUNG!!!! Diese Cheats funktionieren nicht mit einem zuvor gespeicherten Spiel, in dem kein Cheat aktiviert wurde.

Allgemeine Cheats	
God	Unsterblich
Noclip	Sie können durch Wände gehen.
Notarget	Die Gegner ignorieren Sie.
Massacre	Alle Gegner im aktuellen Abschnitt sterben.
Health #	Z. B.: Health 100. Erhöht Ihre Energie um 100 Einheiten.
Weapon_give_#	Waffen-Cheat. Für # können Sie eine Zahl von 1-6 eingeben. Für mehr Munition die Zahl erneut eingeben.
Rampage	Erhöht den Schaden für Nahkampfwaffen
Cam_toggle	Schaltet durch die drei Kamera-perspektiven Ihres Protagonisten
Boost speed	Erhöht die Eigenschaft Geschwindigkeit
Boost power	Kraft
Boost attack	Angriff
Boost acro	Akrobatik
Boost vita	Vitalität
Boost all	Steigert alle Werte um eine Einheit
Breakme speed etc.	Senkt die Eigenschaften.

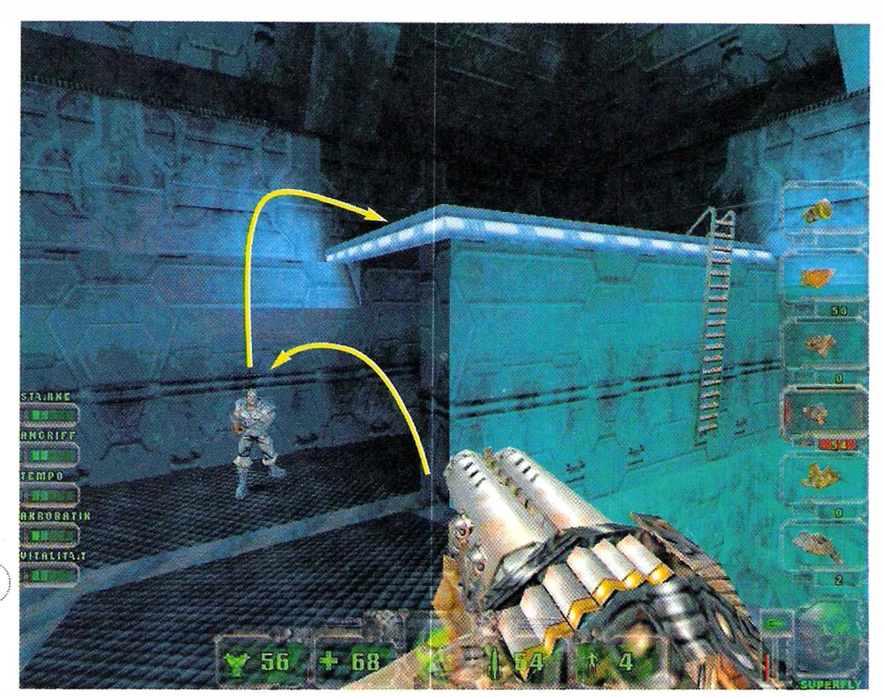
Levelwahl	
Map intro	Einführung

EPISODE 1	
Map e1m1a	The Marsh (part 1)
Map e1m1b	The Marsh (part 2)
Map e1m1c	The Marsh (part 3)
Map e1m2a	Sewer System
Map e1m2b	Sewer System (part 2)
Map e1m3a	Solitary
Map e1m3b	Solitary (part 2)
Map e1m4a	Crematorium
Map e1m4b	Crematorium (part 2)
Map e1m4c	Crematorium (part 3)
Map e1m5a	Processing
Map e1m5b	Processing (part 2)
Map e1m6a	Icelab
Map e1m6b	Icelab (part 2)
Map e1m6c	Icelab (part 3)
Map e1m7a	The Vault
Map e1m7b	The Vault (part 2)

EPISODE 2	
Map e2m1a	Lemnos Isle
Map e2m1b	Lemnos Isle (part 2)
Map e2m1c	Lemnos Isle (part 3)
Map e2m2a	Catacomb
Map e2m2b	Catacomb (part 2)
Map e2m2c	Catacomb (part 3)
Map e2m3a	Athens
Map e2m3b	Athens (part 2)
Map e2m3c	Athens (part 3)
Map e2m4a	Acropolis
Map e2m4b	Acropolis (part 2)
Map e2m4c	Acropolis (part 3)
Map e2m4d	Acropolis (part 4)
Map e2m4e	Acropolis (part 5)
Map e2m5a	Lair of Medusa
Map e2m5b	Lair of Medusa (part 2)
Map e2m5c	Lair of Medusa (part 3)
Map e2m5d	Lair of Medusa (part 4)
Map e2m5e	Lair of Medusa (part 5)

EPISODE 3	
Map e3m1a	Plague Village
Map e3m1b	Plague Village (part 2)
Map e3m1c	Plague Village (part 3)
Map e3m2a	Passage
Map e3m3a	Dungeon
Map e3m3b	Dungeon (part 2)
Map e3m3c	Dungeon (part 3)
Map e3m4a	Wyndrax Tower
Map e3m4b	Wyndrax Tower (part 2)
Map e3m5a	Crypt of Nharre
Map e3m6a	Gharroth's Throne

EPISODE 4	
Map e4m1a	Alcatraz
Map e4m1b	Alcatraz (part 2)
Map e4m1c	Alcatraz (part 3)
Map e4m2a	Beneath the Rock
Map e4m2b	Beneath the Rock (part 2)
Map e4m3a	Tower of Crime
Map e4m3b	Tower of Crime (part 2)
Map e4m3c	Tower of Crime (part 3)
Map e4m4a	Mishima Labs
Map e4m4b	Mishima Labs (part 2)
Map e4m4c	Mishima Labs (part 3)
Map e4m5a	Mishima's hideout
Map e4m6a	Seal Training Center
Map e4m6b	Seal Training Center (part 2)
Map e4m6c	Seal Training Center (part 3)
Map Credits	Bildergalerie der Programmierer



NICHT AUF DEN KOPF GEFALLEN Superfly dient hier hervorragend als Trampolin, um an ein Secret zu gelangen. Das muss nur schnell gehen, da er sonst beiseite tritt.

als Sprungbrett benutzen, indem Sie auf seinen Kopf und danach gleich weiterspringen, um an höher gelegene Orte zu gelangen.

Wie gehe ich mit angeschlagenen Sidekicks um?

Ist der Gesundheitszustand Ihrer Sidekicks sehr niedrig, sollten Sie diese irgendwo in Sicherheit warten lassen. Die Gesundheitsbrunnen oder Maschinen können nur von Ihnen verwendet werden. Deshalb sollten Sie Erste-Hilfe-Taschen hauptsächlich für Ihre Mitstreiter reservieren. Wenn Sie einen Ihrer Sidekicks an einer Stelle postieren, laufen die Gegner häufig an Ihnen vorbei zu Ihrem Partner. Das ist eine gute Möglichkeit, dem Gegner unbehelligt in den Rücken zu fallen. Außerdem gehen Sie so auf Nummer sicher, dass ihr/e Partner/in Ihnen keinePower-Ups vor der Nase wegschnappt.

Wie belege ich die Tasten für die Befehle?

Da es in den vielen Kämpfen mitunter ziemlich hektisch zugehen kann, ist es nötig, die Tasten für Befehle in greifbarer Nähe zu haben. Dazu bietet es sich an, die zweite Maustaste oder Leertaste mit dem Befehl „Angriff" zu belegen. Besitzen Sie eine dritte Maustaste, legen Sie den Befehl „Rückzug" darauf. Eine weitere wichtige Taste ist jene für den Austausch zwischen Ihren beiden Begleitern.

Secrets

Ich finde keine Secrets. Was mache ich falsch?

Viele Secrets befinden sich unter Treppen, hinter einem Bruch in der Wand oder der Decke. Einige werden Sie auch im Wasser bzw. Brunnen vorfinden. Laufen Sie also nicht einfach durch die Levels, ohne nach links und nach rechts zu schauen, sondern erkunden Sie jeden einzelnen Raum nach versteckten Dingen. Je mehr Sie finden, desto leichter wird das Spiel für Sie. Denn häufig finden Sie mächtige Waffen oder die dazugehörige Munition schon ziemlich früh.

In der ersten Episode geben sprühende Funken Hinweis auf ein Secret. Benutzen Sie zum Öffnen eine Waffe, die keine Munition verbraucht, um ein eventuelles Versteck aufzutun. Überall, wo Sie einen pochenden Ton hören, können Sie davon ausgehen, dass sich in der Nähe ein Gesundheitsschub befindet. In der zweiten Episode sind es zum Beispiel Statuen, die zerstört werden müssen.

Wo sehe ich, wie viele Secrets mir noch fehlen?

Schauen Sie auf jeden Fall zwischendurch auf die Abschussliste, um Informationen darüber zu erhalten, wie viele Gegner bzw. Secrets noch nicht entdeckt wurden. Da hierfür standardmäßig noch keine Taste vergeben ist, müssen Sie dies in derTastaturbelegung ändern.

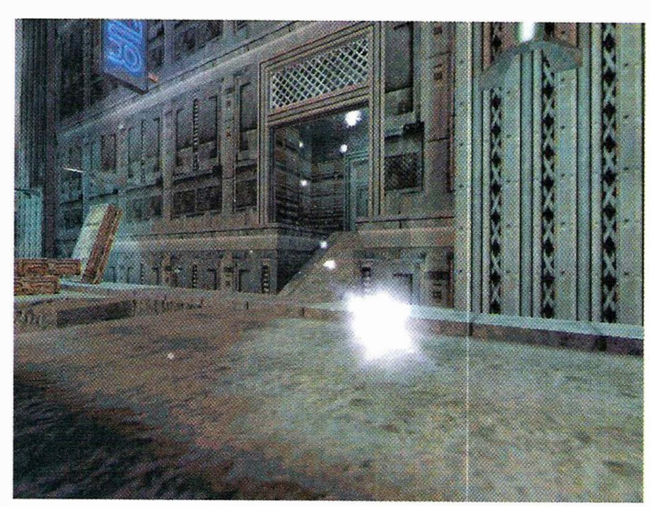
Waffen

Diskus von Dädalus

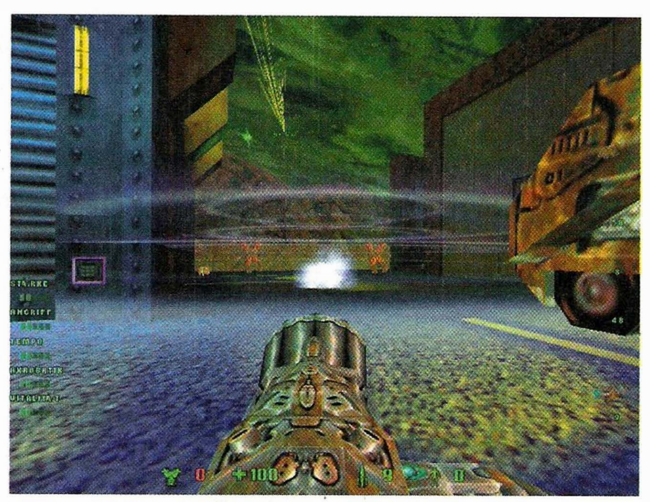
Den Diskus werden Sie in der zweiten Episode wohl am häufigsten benutzen, da er keine Gefahr für Sie birgt (keine Explosion etc.) und



FAST UNSICHTBAR Dieser Schalter ist so offensichtlich angebracht, aber dennoch kaum zu erkennen. Die Schalter heben sich häufig kaum von ihrem Hintergrund ab.



ZIEHT EUCH WARM AN Die Eisgeschosse prallen von den Wänden ab. So kann man aus sicherer Entfernung ganze Räume von Gegnern säubern.



DREI GEGNER AUF EINEN STREICH Nach solch einer Explosion bleibt kein Stein auf dem anderen stehen. Also seien Sie nicht so sparsam mit der Munition.

weil er keine Munition verbraucht. Optimale Ergebnisse erzielen Sie, indem Sie den Diskus am Gegner vorbei werfen. Da die Waffe in Ihre Hand zurückkehrt, trifft sie auf dem Rückweg den Widersacher, bis er schließlich erledigt ist.

Ballista

Die Ballista weist, einmal abgesehen vom Schießen, eine weitere nützliche Funktion auf: Wenn Sie mit ihr direkt vor sich auf den Boden schießen und gleichzeitig hochspringen, gelangen Sie an sonst unerreichbare Orte. Bedenken Sie aber, dass Ihre Gesundheit auf Dauer darunter leidet.

Hammer

Der Hammer entfaltet seine wahre Kraft erst, wenn Sie die Schuss-Taste eine Weile gedrückt halten. Wenn Sie die Taste nun loslassen, bringen Sie sogar die Erde zum Beben. Aber auch hier nimmt Ihre Gesundheit reichlich Schaden. Setzen Sie diesen Angriff also mit Bedacht ein.

Ion-Blaster und Kineticore

Die Waffen Ion-Blaster und Kineticore haben beide die Eigenart, dass ihre Projektile von der Wand abprallen und weiterfliegen. Wenn Sie nun wissen, dass in einem Raum mehrere Gegner lauern, öffnen Sie die Tür und ballern einfach hinein. Irgendjemanden wird es schon treffen. Passen Sie nur auf, dass nicht Sie der Jemand sind.

Dreizack Poseidons

Wenn Sie den Dreizack Poseidons besitzen, sollten Sie einmal ausprobieren, auf welche Entfernung es einen Donnerschlag nach dem Abfeuern zu hören gibt. Wenn Sie dann einen Gegner genau auf diese Entfernung treffen, ist der Schaden, den er davonträgt, wesentlich größer als sonst.

Massenvernichtung

Die Waffen, die Sie in den einzelnen Episoden auf der Taste 6 haben, dienen alle zum Kampf gegen eine große Anzahl von Gegnern. Hier ist wieder Vorsicht angebracht. Denn was Ihren Gegnern geschieht, kann Ihnen, wenn Sie nicht weit genug entfernt stehen, ebenfalls widerfahren. Sparen Sie die Munition für diese Waffen aber nicht für den jeweiligen Endgegner auf, da diese viel zu träge ist und einem Endgegner verhältnismäßig wenig Schadenspunkte zufügt.

Gegner

Wie schlau sind die Gegner?

Die Programmierer um John Romero haben sich wieder einer alten Tugend angenommen. „Warum intelligente Gegner? Packen wir doch einfach ein paar mehr davon in das Spiel." Sie müssen sich deshalb keine Sorgen machen, dass ein Gegner eventuell zur Seite springt, wenn Sie auf ihn schießen. Nein! Er wird einfach dumm auf Sie zulaufen. Da die Anzahl Ihrer Feinde jedoch immens ist, ist es notwendig, sich langsam durch den Level zu bewegen. Wenn Sie einfach in einen Raum hineinstürzen, kann es Ihnen schnell passieren, dass Sie von einer Menge Gegner umringt sind und keine Fluchtmöglichkeit mehr offen ist.

Wie bekomme ich die fliegenden Monster zu fassen?

Um sich die lästigen Fledermäuse und Fireflies vom Hals zu halten, sollten Sie sich mit dem Rücken zur Wand in eine Ecke stellen. So können Sie nur von vorne angegriffen werden. Falls das nicht möglich ist, laufen Sie einfach rückwärts, um die heranfliegenden Gegner immer im Visier zu behalten und sie zu beschießen.

Die Zombies gehen mir ganz schön auf die Nerven!

Zombies haben die dumme Angewohnheit, sich hinter Ihren Protagonisten zu teleportieren. Gehen Sie also langsam weiter und warten auf das blubbernde Geräusch, das sie bei ihrem Wiedererscheinen verursachen. Nun drehen Sie sich schnell um und erledigen den Schurken. Wenn er dann auf dem Boden liegt, sollten Sie ihm noch einen Schlag verpassen, da er sonst wieder aufsteht.

Es gibt zwei Gegner, die ich gar nicht ausschalten kann. Wieso?

Im Spiel gibt es zwei Gegner, die nur mit einer besonderen Waffe erledigt werden können. Zum einen ist das in der Episode 2 die Steinstatue mit dem Schwert, die ausschließlich mit dem Hammer erledigt werden kann. Zum anderen gibt es in der Episode 3 einen bösartigen Werwolf, der erst nach Gebrauch des silbernen Handschuhs mit Geheul sein Leben aushaucht.

Lars Theune

Ground Control

Bei diesem Spiel ist Ihr strategisches Geschick gefragt! Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Truppen zum Sieg führen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Massive Entertainment** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

Einfach ins Gefecht stürzen und den Gegner in den Boden stampfen! Was, das klappt nicht? Vielleicht sollten Sie doch lieber eine Angriffstaktik austüfteln und den Gegner überraschen? Wir geben Ihnen dafür nützliche Tipps!

Allgemeine Spieletipps

Kann ich die Umgebung als strategischen Vorteil nutzen?

Wenn Sie erfolgreich sein wollen, dann müssen Sie dies sogar tun. Postieren Sie Ihre Männer in hohen Gräsern und hinter Bäumen. Nutzen Sie vor allem die Schatten der Berge und Bäume, um vom Gegner unentdeckt zu bleiben. Suchen Sie immer eine Möglichkeit, Berge zu besetzen. Dadurch können Sie den Gegner schneller erblicken und bereits auf ihn feuern, wenn er Sie noch gar nicht erkannt hat. Vor allem der Einsatz von Raketen ist von einem Hügel aus besonders effektiv.

Wie schütze ich meine Männer vor offenem Feuer? Kann ich mir einen geheimen Sammelplatz erstellen?

Sie können das Terrain dazu benutzen, Ihre Truppen vor Angriffen zu schützen. In fast jedem Areal gibt es einige Standpunkte, von denen aus Sie feuern können, ohne getroffen zu werden. Nutzen Sie diese als Sammelplätze. Lassen Sie Ihre Truppen dorthin zurückkommen, damit Fußtruppen regeneriert und Maschinen repariert werden.

Obwohl ich große Mengen an Truppen in ein Krisengebiet transferiere, stehe ich am Ende doch erfolglos da. Was mache ich denn falsch?

Je mehr Leute Sie in die Schlacht „werfen", desto besser? Falsch! Die richtige Platzierung der Truppen ist der wichtigste Punkt, nicht unbedingt die Anzahl. Beachten Sie, dass Ihre Männer sehr wohl von den eigenen Truppen getroffen werden. Wenn es im Kampf wirklich hektisch wird, müssen Sie darauf achten, nicht vom „friendly fire" erwischt zu werden. Der Trick ist, Ihre Männer so zu postieren und zu verteilen, dass Sie „nur" den Gegner zum Feind haben. Scheuen Sie sich nicht, die Truppen auch ein wenig zurückzuziehen. Wenn Sie dafür eine freie Schussbahn haben, ist es das wert.

Hilfe! Meine Truppen haben ein Eigenleben und verstreuen sich in alle Winde. Was tun?

Eine Grundregel von *Ground Control*: Haben Sie stets Ihre Teams im Blick! Sie können durchaus auf eigene Faust losstreifen, wenn der Feind anrollt und Sie keine Anweisungen geben. Der einfachste Weg, alle Truppen im Griff zu haben, ist, Gruppen von zwei oder mehr Truppenarten zu bilden und diesen ein Tastaturkürzel zuzuordnen.

Wann soll ich Health-Packs und Reparatureinheiten benutzen?

Wann Sie Health-Packs (je drei pro Einheit) zum Einsatz bringen, sollten Sie gut planen. Entscheiden Sie, ob Ihre Männer es auch ohne Health-Pack schaffen, ein Scharmützel für sich zu entscheiden oder nicht. Heben Sie mindestens ein Health-Pack bis kurz vor Ende der Schlacht auf, wenn dies irgendwie möglich ist. Genauso verhält es sich mit den je drei Reparatureinheiten der Fahrzeuge. Setzen Sie diese sinnvoll ein, schließlich wissen Sie oft erst im Verlauf der Mission, wie sehr sich diese noch zuspitzt.

Ist es sinnvoll, die Trupps vor einem Einsatz selbst zu konfigurieren?

Konfigurieren Sie die Trupps vor einem Einsatz unbedingt selbst! Achten Sie besonders auf die Spezialwaffen, denn der PC setzt nicht immer die geeignetsten ein. So ist zum Beispiel die vom Rechner ausgewählte Spezialwaffe für einen Kampf auf schwerem Terrain eine Anti-Air-Rakete, welche gegen Bodenziele nahezu nutzlos ist.

Grundlagen

Strategen aufgepasst: Hier haben wir die wichtigsten Tipps zusammengefasst.

Greifen Sie niemals mit allen Truppenteilen gleichzeitig an einer Stelle an.

Nutzen Sie das Terrain, um Ihre Truppen unbemerkt zum Feind schleichen zu lassen.

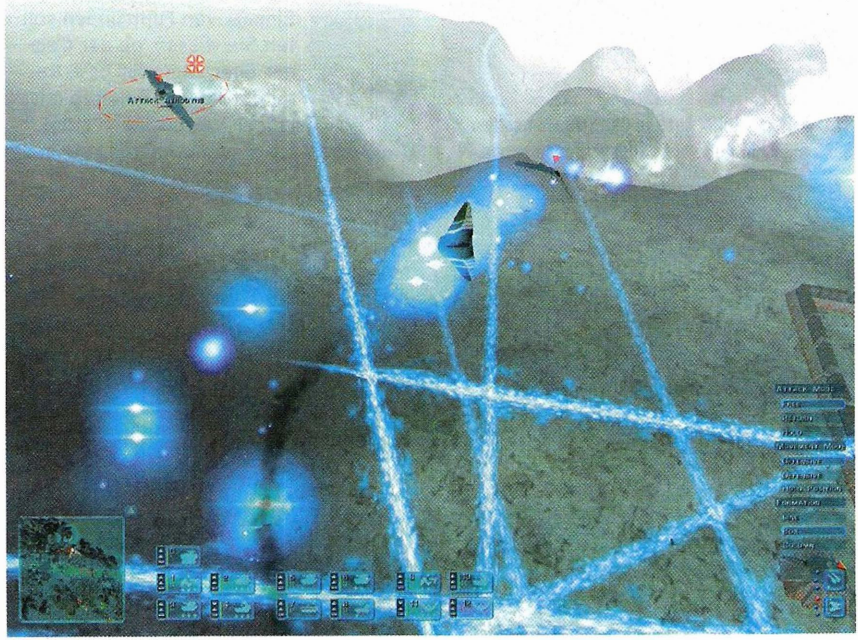
Erkunden Sie die Umgebung, um den Standort der Feinde zu erfahren.

Das APC kann Ihre Truppen regenerieren. Doch Vorsicht: Ist es zerstört, endet die Mission vorzeitig.

Machen Sie sich mit den Spezialwaffen vertraut und nutzen Sie diese weise.

Achten Sie immer darauf, wohin Ihre Truppen sich bewegen, wenn sie angegriffen werden.

G



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN **Die Luftangriffe sind die gefährlichste Variante der Schlacht. Um Flugzeuge vom Himmel zu holen, sollten Sie die „AA Guns" benutzen.**

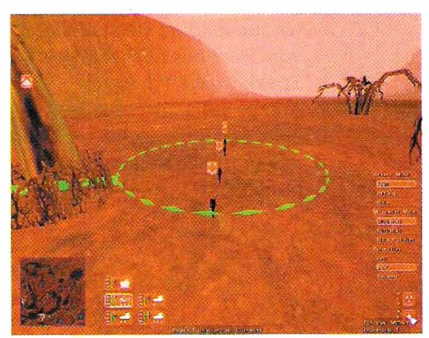
Wie konfiguriere ich meine „Dropships" am sinnvollsten?

Das hängt natürlich von jeder einzelnen Mission ab. Doch eine typische Konstellation könnte so aussehen: „Special Ops"-Infanterie oder „Scout Terradynes" kombiniert mit einem Trupp „Heavy Terradynes". Mit diesen können Sie die Artillerie beschützen, wenn sie sich zurückziehen muss.

Der zweite Squad ist erst einmal nur dazu da, die Artillerie zu verteidigen. Sie kann aber auch für konventionelle Angriffe genutzt werden. Füllen Sie diesen Squad deshalb mit den schwersten Einheiten, die verfügbar sind („Heavy Terradynes", „Rocket Terradynes", „Standard"-Infanterie).



WER SUCHET, DER ... Im ersten Level der „Order of the new dawn" wechselt der Standort der Truck stets.



HALLO ONKEL DOC Auch in der Schlacht sollten Sie immer ein Auge auf die Fußtruppen haben.

Wie finde ich heraus, wo die gegnerischen Stellungen und Camps sind, ohne gleich in Kämpfe verstrickt zu werden?

Benutzen Sie „Scouts", um den Gegner auszuspionieren. Dies erweitert auch Ihre Sichtlinie. Wenn Sie einmal den Feind erspäht haben, bewegen Sie Ihre „Scouts" schnell zurück. Dadurch bewahren Sie diese vor Schaden. Schicken Sie nun Ihre Artillerie heraus, um das Terrain zu bombardieren.

Wie bringe ich die Männer zum Kampfplatz?

Laden Sie die Männer in den APC Kommandowagen ein, um sie sicher und schnell von einem Ort an den anderen zu transportieren. Bedenken Sie jedoch: Wenn Ihr APC zerstört wird, sind auch die Männer verloren.

Kann ich eine Gegend bombardieren, ohne Sichtkontakt mit feindlichen Gebäuden oder Truppen zu haben?

Gebiete, die außerhalb der Sichtweite liegen, können Sie trotzdem beschießen. Wenn Sie ungefähr wissen, wo sich der Gegner befindet, müssen Sie die STRG-Taste drücken, um einen Beschuss erzwingen.

Ist der Einsatz von Infanteristen wirklich sinnvoll?

Auch, wenn es nicht so aussieht: Die Infanterie ist ein probates Mittel, um eine Schlacht für sich zu entscheiden. Kombinieren Sie die Infanterie mit Artillerie und Sie haben ein mächtiges Kriegswerkzeug zur Hand. Außerdem kann man die Infanteristen als „Scouts" einsetzen. Sie können sie gut in hohem Gras verstecken als Puffer für Einheiten, die nicht auf kurze Distanz angreifen können. Achtung: Vor dem Einsatz von Fußtruppen sollten Sie wissen, ob der Gegner über „Scouts" bzw. Radargeräte und Raketen mit langer Reichweite verfügt. Ist er damit bestens ausgerüstet, sollten Sie die Fußtruppen schleunigst vergessen, insofern Sie keine Tarnung haben.

Wie wichtig sind Angriffe mit den Spezialwaffen für den Verlauf der Schlacht?

Äußerst wichtig. Die Spezialwaffen können eine Wende bringen und eine schon sicher verloren geglaubte Schlacht umbiegen. Sie können damit recht einfach einige Schlüsseleinheiten wie ein APC ausschalten.

Welche Spezialwaffen sind besonders effektiv?

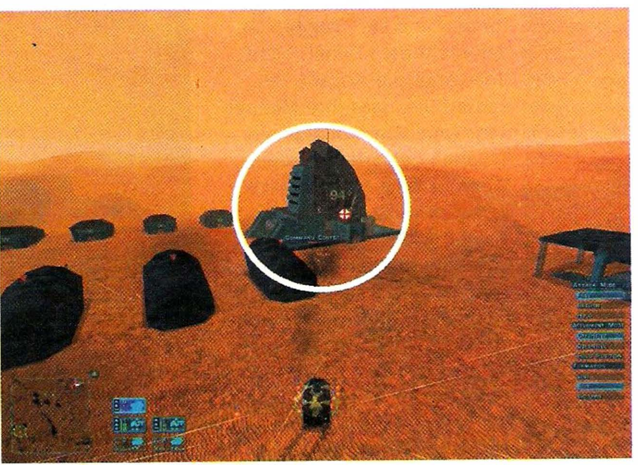
Benutzen Sie die Jäger-Infanterie oder Weitsicht-Maßnahmen, um sich über die Position des Gegners zu informieren. „Rocket Terradynes" haben eine kürzere Schussweite und richten nicht so viel Schaden wie andere Waffen an. Doch dafür besitzen Sie den unschätzbaren Vorteil: Sie „suchen" den Gegner und greifen sowohl Wasser- als auch Ziele auf dem Land an. Außerdem bewegen sie sich schneller als die Artillerie. Die „Rocket Sentry Gun" hat einen Bug, wodurch das Spiel oft abstürzt. Schade! Auch die andere „Sentry Gun" ist nicht sehr sinnvoll. Man kann sie aber als „verlockendes Angebot" vor die Panzer stellen. Besonders effektiv ist auch das „Deployable Radar". Mit diesem Gerät können Sie weite Teile der Karte einsehen.

Wie hole ich die gefährlichen Flugzeuge vom Himmel?

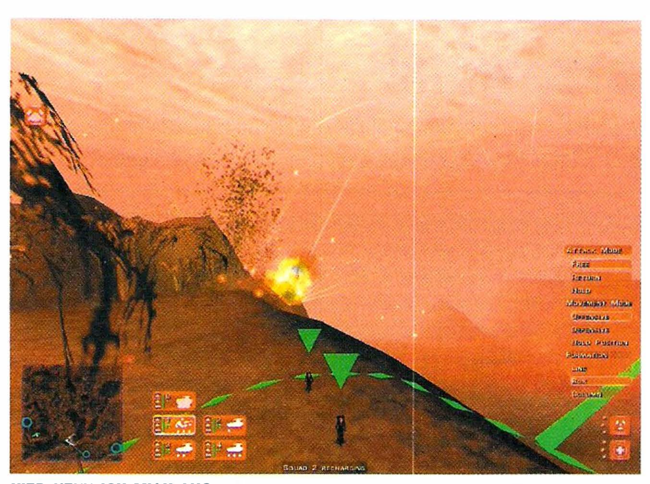
Um Flugzeuge vom Himmel zu holen, benötigt man viel Übung. Außerdem brauchen Sie das richtige „Werkzeug". Nehmen Sie viele „AA Guns" (Spezialwaffen für den „Light Hoverdyne") mit ins Szenario. Außerdem benötigen Sie einen „Scout",



SELBST IST DER SPIELER Konfigurieren Sie Ihre „Squads" lieber selbst. Denn die Vorschläge des Computers sind nicht immer optimal.



DICKER BROCKEN In Mission 6 gelingt Ihnen der Sieg nur, wenn Sie dieses gegnerische Gebäude zerstören. Greifen Sie von mehreren Seiten an!



HIER KENN ICH MICH AUS Wichtigste Regel: Gegend erkunden! Der Gegner schickt hier bereits Raketen auf Fußtruppen los, ohne in Schussweite zu sein.



ALLE WEGE FÜHREN ZUM ZIEL Teilen Sie die Truppen auf, um den Gegner von mehreren Seiten einzukesseln. Schützen Sie das APC mit den Fußtruppen.

G

der die Luftbewegungen ausspioniert. Postieren Sie die „AA Guns" in einem Krater oder einer relativ gesicherten Stellung. Bauen Sie dann um die „AA Guns" alle Ihre Truppen auf. Stellen Sie die Artillerie auf „Hold" und spionieren Sie mit den „Luftscouts" umher, damit Sie so viele Flugzeuge wie möglich erwischen.

In welcher Formation soll ich die Fußtruppen marschieren lassen?

Das kommt auf die Situation an. Wenn die Truppen eine andere Gruppe decken sollen, also als eine Art menschliches Schild agieren, ist die „Line"-Formation die beste. Setzen Sie die Fußtruppen jedoch ein, um den Gegner anzugreifen bzw. in eine Basis einzudringen, ist eine „Box"-Formation ideal.

Tipp: Lassen Sie niemals zwei Fußtruppen gleichzeitig auf den gleichen Punkt zulaufen, sondern teilen Sie sie immer auf.

Tipps zu einzelnen Missionen:

Der Einstieg: Wie löse ich die erste Mission?

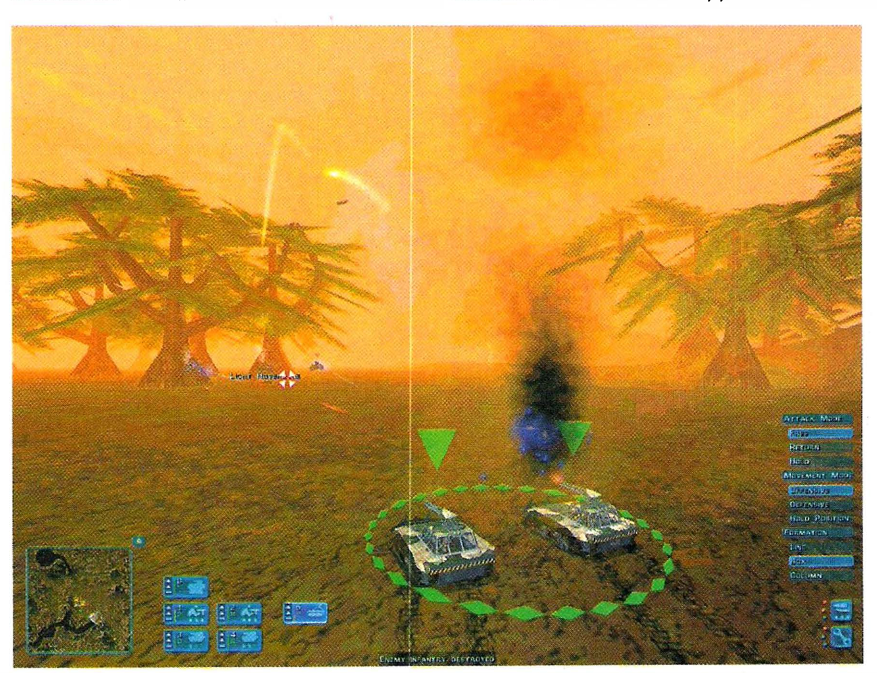
Die erste Mission ist die ideale Mission für Einsteiger, da sie exemplarisch für viele Handlungen in den weiteren Missionen ist. Laden Sie die Truppen in das APC und fahren Sie in Richtung „Communication Relay". Auf dem Weg werden Sie von „Scout Hoverdynes" angegriffen. Laden Sie die Truppen aus und gruppieren Sie diese vor das APC. Geben Sie den Befehl für die „Line"-Formation. Lassen Sie das APC direkt hinter den Truppen herfahren. Dadurch werden diese schnell wieder aufgeladen, wenn sie beschädigt wurden. Fahren Sie weiter zur Basis. Das „Communication Relay" ist eines der Gebäude auf der rechten Seite. Kümmern Sie sich ausschließlich mit dem APC um das Gebäude, die Fußtruppen sollen dabei die Angreifer ablenken. Wenn Sie das „Comm-Relay" zerstört haben, packen Sie die Truppen wieder in das APC und fahren zurück zum Aufladepunkt. Das war's!

Wo finde ich das Kraftwerk in Mission 3 und wie bewältige ich diesen Level?

Das Kraftwerk ist hinter der Basis versteckt, und zwar außerhalb der Mauern. Ein einfacher Weg, um in Level 3 zum Erfolg zu kommen, ist, um den Berg herumzulaufen, als würden Sie von hinten angreifen wollen. Wenn Sie diesen Weg gehen, stellen Sie fest, dass Sie Ihre Vehikel auf eine höhere Terrainebene bewegen können. Von hier aus können Sie die Mission erfolgreich abschließen.

In der Mission „Jungle Purification" wird mein Team immer zerstört, wenn der Feind aus der Luft angreift!

Ein simpler Trick hilft hier weiter: Sie müssen die Mission rechtzeitig abgeschlossen haben (immer auf die Zeitangabe achten!), denn dann kommen Sie gar nicht erst in die Verlegenheit, Luftangriffe abwehren zu müssen. Benutzen Sie die „Scout Teradynes" oder „Aerodynes", um sich einen Überblick in diesem Level zu verschaffen. Platzieren Sie Ihre Panzer vor die Artillerie, um sie so zu schützen. Sie müssen insgesamt sechs Basen zerstören. Bis auf die letzte Basis wird Ihre Artillerie mit allen Gegnern fertig.



TOLLES VERSTECKSPIEL Im Dschungel und in den Bergen kann man seine Truppen hervorragend vor dem Feind verstecken. Auch gibt es die Möglichkeit, einen sicheren Rückzugplatz zu bilden.

Setzen Sie die Jäger-Truppe ein, um zu spionieren und die Geschütztürme des letzten Camps auszuschalten. Dann können Sie anschließend die Panzer dorthin fahren lassen, um die Aufgabe abzuschließen. Natürlich kann dies auch die Artillerie tun, doch dann wird die Zeit knapp. Um die Mission zu beenden, müssen Sie Ihr APC zum Abholpunkt bringen – alles andere ist zweitrangig! Achten Sie jedoch auf die „Torpedo"-Infanterie des Gegners. Sie tritt in zwei Gruppen auf.

Wie bewältige ich die 8. „Crayven"-Mission?

Diese Mission ist wirklich eine harte Nuss. Sie benötigen zwei mittlere Panzertruppen mit „Anti-Air"- und „Anti-Panzer"-Waffen, zwei schwere „Tanksquads" mit „Anti"-Infanterie und Reparierstationen. Die schwere Infanterie und das APC sollte die linke Flanke nehmen, während bei den anderen Öffnungen eine mittlere und eine schwere Panzergruppe warten sollte. In deren Rücken gehört eine Reparierstation. Positionieren Sie ein Radar zwischen beide Panzertruppen. Die Zeit ist knapp, also beeilen Sie sich. Benutzen Sie die Hälfte der Spezialwaffen, um die erste Welle auszulöschen.

1. „Order of the new dawn"-Level: Wo sind die Trucks?

Es gibt vier mögliche Positionen für die Trucks, da Sie sich in jedem der vier Canyons befinden können. Sie müssen also alle Canyons absuchen. Die Position verändert sich bei dem Neustart der Mission, so dass Sie immer neu suchen müssen.

Level 8: Was mache ich, nachdem die erste Welle zurückgeschlagen wurde?

Sobald die erste Welle zurückgeschlagen wurde (kurz bevor Sie von hinten angegriffen werden), ziehen Sie sich nach links zurück. Auf diese Weise „verstellen" Sie Ihre linke Flanke mit einem Gebäude und die rechte mit dem Felsen. Die Infanterie kann die flache Ebene übersehen. Dieser neuen Linie sollten Sie mit einer Reparierstation und dem APC Rückendeckung geben. Vergewissern Sie sich, dass Sie auch die „Anti-Air"-Waffen „griffbereit" haben. Die mittleren Tanks können sich um die Flugziele kümmern, alle anderen schießen nach vorne, da der Gegner nur von dort angreifen kann. Wenn die Lage sich beruhigt hat, schicken Sie ein gesundes schweres „Panzersquad" vor, um weitere Feinde in Ihre „Todeszone" zu locken. Wenn Sie alle Gegner besiegt haben, geht es mit allen Truppenteilen weiter zum Eingang der Basis. Sie sollten vorher das Terrain geklärt haben.

Level 8: Wie beschütze ich die langsamen Truppen auf dem Weg nach „Hause"?

Jetzt spielt Ihre Infanterie eine große Rolle. Die Fluchtroute verläuft Nordost, dann Ost, dann Süd und ist umgeben von langen Gebirgskämmen. Schicken Sie einen Infanterie-Trupp zur Spitze eines jeden Kamms, um Ihre langsamen Kräfte zu schützen. Die Torpedo-Truppen müssen Sie schnell besiegen, doch das dürfte mit der schweren Infanterie kein Problem sein. Sorgen Sie nur dafür, dass sie auf der Spitze der Gebirgskämme entlang läuft und das Terrain sichert. Die restlichen Truppen sollten folgen, wenn die Luft rein ist. Wenn Sie zum letzten Kamm gelangen, werden Sie weitere Gegner finden. Wenn Sie den Radar einsetzen, erkennen Sie diese aber früh genug. „Dropzone" erreicht – Mission geschafft!

Thorsten Seiffert

Who cheats, wins!

Auch bei Ground Control können Sie schummeln. Drücken Sie im Hauptmenü gleichzeitig die Tasten M, S und V. Im Dialogfeld können Sie dann die Cheats eingeben.

Console	ruft im Spiel die Konsole über die ^-Taste auf.
God	Gott-Modus für alle Einheiten.
Notgod	Gott-Modus ausschalten
Gimme maps	Spielen Sie alle Kampagnenmissionen im „Custom Game"-Menü.
Flashlight	Flashlight Gui-Modus
From massive with love	Die Texturen werden verändert.
The new generation of rts-games	Eine Geheimmission im „Custom Game"-Menü wird freigeschaltet.



FRONTAL INS VERDERBEN Wenn Sie eine Basis übernehmen wollen, sollten Sie niemals durchs Haupttor einfallen. Locken Sie den Feind heraus oder greifen Sie von unterschiedlichen Seiten an.



TOLLES PASS-SPIEL Sichern Sie die Pässe in Level 8 so, dass der Feind nur von vorne angreifen kann.

Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

Euro 2000

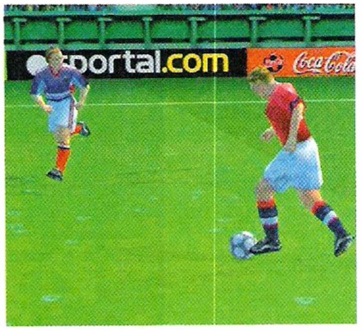
Mit Hilfe dieser beiden Tipps können Sie sogar mit Mannschaften wie „San Marino" im „Weltklasse"-Modus gewinnen:

Laufen Sie mit einem Spieler an der Seitenauslinie in Richtung des gegnerischen Tors. Spielen Sie den Ball so oft ab, bis er beim letzten Mann an der Linie angelangt ist. Sprinten Sie von dieser Stelle aus direkt Richtung Torauslinie. Kurz davor flanken Sie in den Strafraum und verlängern den Ball per Kopfball (Flanke von unten, Kopfball nach oben/Flanke von oben, Kopfball nach unten). Wenn der Stürmer nahe genug am Tor steht und zum Kopfball ansetzen kann, ist der Ball zu 99% im Tor.

Wenn Sie während des Laufs gestört werden, landet der Ball ziemlich sicher hinter der Seitenauslinie. Werfen Sie dann den Ball einfach einem freien Teamkollegen vor die Füße und passen Sie ihn sofort zurück. Jetzt können Sie den Lauf wieder fortsetzen.

Wenn Sie einen Eckball zugesprochen bekommen, sollten Sie den Schusspfeil nicht verändern und so stark wie möglich auf das Tor schießen (Passen-Taste). In 90% aller Fälle steht ein Stürmer frei und kann den Ball sofort versenken.

Patrick Heilemann



AUSGETRICKST Passen Sie den Ball nahe der Seitenauslinie zum gegnerischen Tor.

Vampire: Die Maskerade

Das Leben als Blutsauger in Nihilistics aktuellem Rollenspielhit kann ganz schön schwer sein. Unsere Cheats helfen Ihnen weiter.

Starten Sie das Spiel mit dem Parameter „-console". So können Sie im Einzelspielermodus die ^-Taste verwenden, um die Konsole aufzurufen. Achtung: Das ^-Zeichen muss dann im Eingabefeld unbedingt herausgelöscht werden!

Cheat	Wirkung
god #	Geben Sie für # eine 2 ein, um den Gottmodus zu aktivieren und eine 3 zum deaktivieren.
cash #	Ändert Ihren Kontostand auf den unter # angegebenen Wert.
dropcash #	Lässt den unter # angegebenen Geldbetrag fallen.
xp #	Fügt Ihren Erfahrungspunkten den Betrag # hinzu.
freecasting	Sie können zaubern, ohne Blut zu benötigen.
ai	Die künstliche Intelligenz wird für alle NPC abgeschaltet.
addalldisciplines #	Alle Disziplinen werden auf den Wert # gesetzt.
revive	Sie werden nach Ihrem Tod wiederbelebt. Kann auch verwendet werden, um die Gesundheit zu maximieren.
Vault	Öffnet Ihr Fach an jeder Stelle des Spieles.
freeammo	Sie benötigen keine Munition (egal für welche Waffe).
stakeme	Selbstmord.
killme	Selbstmord, Revive ist nicht mehr möglich.
totals	Zeigt eine Übersicht mit verschiedenen Informationen an.
addthing #	Erstellt den unter # angegebenen Gegenstand.
advancement	Öffnet das Erfahrungsfenster.
framerate #	Mit #=1 werden die Bilder pro Sekunde angezeigt. Mit #=0 wird die Anzeige wieder abgeschaltet.
poisonme	Sie werden vergiftet.
diseaseme	Sie werden verseucht.
damageme	Sie werden verletzt.
whereis	Informationen über den aktuellen Standort werden angezeigt.
frenzyme	Lässt Christof Amok laufen.
maxfps #	Setzt die maximalen Bilder pro Sekunde auf den Wert #.
shapeshift #	Charakter verwandelt sich in # (z.B. Bat).
shapeshift	Charakter verwandelt sich zurück.
freeze	Friert den Körper ein. Sie können sich aber trotzdem noch bewegen.
pause	Pausiert das Spiel.
resume	Lässt das Spiel weiterlaufen.
jump #	Springt an den angegebenen Punkt im Spiel.

Die folgenden Punkte sind als Zielpunkt für den „Jump"-Befehl möglich. Hinter dem Namen des Levels können Sie noch eine Zahl für die verschiedenen Punkte im jeweiligen Level angeben.

Convent	EastGateNight	PragueCastle	Monastery2
ConventDay	OldTown	PrinceBrandl	Monastery3
OldTownDay	Smithy	GoldenLane	ArdanChantry
SmithyDay	Inn4Stags	DummyNorthQuarter	ArdanChantry2
Inn4StagsDay	JudithBridge	DummyNorthGate	ArdanChantry3
JudithBridgeDay	Unorna	DummyNorthQuarterGate	ArdanChantry4
University	Haven	SilverMines	JosefTunnels
StThomas	PetrinHill	SilverMines2	JosefTunnels2
GoldenLaneDay	PetrinHillDay	SilverMines3	JosefTunnels3
UnornaDay	AnezkaRoom	SilverMinesNight	VysMountain
EastGate	NQuarter	Monastery	

Roland Amon

Army Men: World War

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, geben Sie im laufenden Spiel: „!throw me a frickin bone here" ein. Jetzt stehen Ihnen die folgenden Cheat-Codes zur Verfügung:

Code	Wirkung
!whistle and flute	Die angewählte Einheit bekommt ein Flak Jacket.
!i woke up this morning	Die angewählte Einheit bekommt neun blaue Tarn-Sets.
!incognito	Die angewählte Einheit bekommt neun graue Tarn-Sets.
!this one goes to eleven	Die angewählte Einheit bekommt 3 Napalm-Luftangriffe.
!pump me up	Der angewählte Soldat wird schneller.
!mojo	Alle eingefrorenen Gegner werden aufgetaut.
!oh behave	Alle Gegner werden eingefroren.
!rate me	Aktiviert den Debug-Modus.
!roody-pooh	Die angewählte Einheit bekommt unbegrenzt viele Luftangriffe.
!the meek	Die aktuelle Mission wird verloren.
!cut to the chase	Die aktuelle Mission wird gewonnen.
!time for bed	Die angewählten Einheiten werden getötet.
!mona lisa	Zufälliger Gegenstand oder Effekt wird generiert.
!florence	Unbegrenzt viele Plastik-Kits sind vorhanden.
!peep show	Die angewählte Einheit bekommt drei Aufklärungsflüge.
!heavenly glory	Die angewählte Einheit bekommt drei Luftangriffe.
!yippee!!!	Die angewählte Einheit bekommt das Scharfschützengewehr mit unbegrenzt viel Munition.
!captain scarlet	Gott-Modus wird aktiviert.
!only human	Gott-Modus wird ausgeschaltet.
!let me down	Verkleidungen werden deaktiviert.
!door	Die angewählte Einheit wird zum Cursor teleportiert.
!know your role...	Die angewählte Einheit wird geheilt.
!italian job	Es entsteht eine gewaltige Explosion rund um den Cursor herum.
!disco inferno	Die angewählte Einheit wird angezündet.
!disco is dead	Alle brennende Einheiten werden gelöscht.
!you want some	Die angewählte Einheit bekommt unbegrenzte viele Granaten.
!patty melt	Die angewählte Einheit bekommt unbegrenzt viel Flammenwerfermunition.
!i like to keep this handy	Die angewählte Einheit bekommt unbegrenzt viele Raketen.
!hello neo	Die Gewehre werden verbessert.
!sprinkles	Die angewählte Einheit bekommt 30 Minen.
!haunt haunt haunt!	Die angewählte Einheit bekommt zehn Plastiksprengkörper.
!i got two words for ya...	Alle Minen auf der aktuellen Karte werden beseitigt.

Kai Lenfert

Die folgenden Cheat-Codes funktionieren auch ohne vorherige Eingabe eines anderen Codes:

makethemstopmommie
Die Gegner greifen Sie nicht an.

hidetext
Bei Sprachausgaben werden keine Untertitel mehr angezeigt.

fps
Zeigt die Bilder pro Sekunde an.

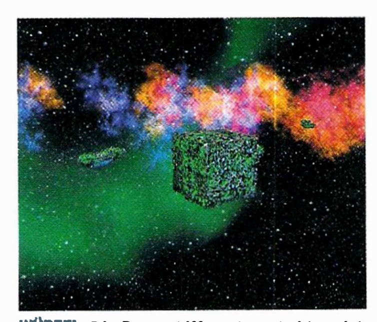
mapmaker
Erstellt eine BMP der jeweiligen Landkarte. Diese Datei kann sehr groß werden!

Alle Gegner töten:
Drücken Sie F12 und geben Sie im Fenster „wtswwt-bgiob" ein und bestätigen Sie mit ENTER. Drücken Sie jetzt nochmals F12 und geben Sie den zweiten Cheat-Code „imarealweenie" ein. Jetzt können Sie im Kampf die Tastenkombination STRG+F3 verwenden, um alle Gegner zu töten.

Martin Bartos

Star Trek: Armada

Wenn Sie die Borg spielen, können Sie mit einem kleinen Trick Einheiten aller Rassen bauen. Verwenden Sie einfach den Kubus und versuchen Sie die Konstruktionsschiffe der anderen Rassen zu assimilieren. Mit den Konstruktionsschiffen können Sie nun wie gewohnt Basen aufbauen. Zusätzlich haben Sie noch die starken Schiffe der Borg zur Verfügung. Dieser Trick funktioniert sowohl im Einzelspieler-, als auch im Multispielermodus.



WÜRFEL Die Borgschiffe unterscheiden sich stark von denen der anderen Rassen.

Auf Seiten der Föderation eignet sich die Temporalverzerrung sehr gut, um einen Angriff auf eine gegnerische Basis einzuleiten. Verwenden Sie kurz vor dem Angriff diese Waffe und feuern Sie mitten in die gegnerische Flotte. Jetzt hat die eigene Flotte keine großen Probleme mehr, den Gegner zu vernichten.

Marco Paradiso

Septerra Core

Drücken Sie im Spiel die F12-Taste um ein Eingabefenster aufzurufen.

Die folgenden Codes funktionieren nur, wenn Sie zuerst den Code „imarealweenie" eingegeben haben:

enemies
Zeigt die Hitpoints der Gegner an.

sight
Zeigt die Line of Sight an.

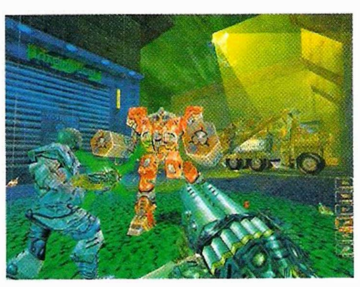
spy
Zeigt verschiedene Debuginformationen an.

Daikatana

Starten Sie das Spiel mit dem Parameter „+set console 1 +set cheats 1". Am einfachsten geht das, indem Sie den Link für das Spiel auf Ihrem Windows-Desktop anpassen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol und wählen Sie dort den Menüpunkt „Eigenschaften" an. Geben Sie hier unter Ziel die oben genannten Parameter hinter dem Programmnamen an. Nun können in der Konsole die folgenden Codes eingegeben werden:

god
Gott-Modus aktivieren

health #
Erhöht die Hitpoints um den bei # angegebenen Wert.



GOTT-MODUS Mit diesem Cheat müssen Sie nichts und niemanden mehr fürchten.

weapon give #
Gibt dem Spieler die angegebene Waffe (# = 1- 10).

massacre
Tötet alle Gegner in dem aktuellen Level.

notarget
Macht die eigene Spielfigur unsichtbar.

noclip
Die Spielfigur kann durch Wände gehen.

cheats 0
Deaktiviert den Cheat-Modus.

cam_toggle
Wechselt zwischen den 3 möglichen Kamerasichten.

cam_nextmon
Fokussiert die Kamera auf das nächste Ziel.

screenshot
Nimmt einen Screenshot von der aktuellen Spielsituation auf.

g_unlimited_ammo 1
Gibt Ihrer Spielfigur unbegrenzt viel Munition für alle Waffen.

rampage
Aktiviert den Rampage-Modus.

Um die verschiedenen Eigenschaftswerte heraufzusetzen, müssen Sie in der Konsole den Befehl „boost #" eingeben, wobei Sie für # eine der Eigenschaften: power, attack, speed, acro, vitality einsetzen müssen. Um alle Eigenschaften auf einmal heraufzusetzen, können Sie für # auch ein „all" angeben.

Alex Meindl

Actua Soccer 3

Öffnen Sie im Hauptmenü per ENTER-Taste ein Eingabefenster. Diese Cheats schalten Mannschaften frei.

spit n spin	Actua Soccer Web
tff hobby	Boat Racers
bin man	Food Group
longdon girls	Arsenal Ladies
shame	Doncaster Rovers
no thanks	Top 50 Babes 2
yes please	Top 50 Babes 1
chip butty	Virtual Blades
cpu spud	Pattis Shandi Men
double trouble	Gremlin Staff 2
wide boys	Gremlin Staff 1
candy man	Dicks Pick N Mix
shadwell town	The Hardmen
miss wilko	Dud's Spuds
flagstoning	Fighting Forth
lee the pig	Heavenly HTFC

Thorsten Pohl

Flying Heroes

Die folgenden Cheat-Codes müssen während des laufenden Spieles eingegeben werden.

OMMALLUF	Ihr Charakter hat in seinem Fahrzeug maximale Munition für alle Waffen.
HTLAEHLLUF	Die Lebensenergie Ihres Charakters wird auf das Maximum aufgeladen.
ANAMLLUF	Die magische Energie Ihres Charakters wird auf das Maximum aufgeladen.
TSOOBERIF	Sie bekommen den „Fire Boost".
RATSLATEM	Sie bekommen den „Metal Star".
RETROPELET	Sie bekommen den Teleporter.
KAOLC	Sie bekommen die „Cloak".
LERRABSAG	Sie bekommen das „Gas Barrel".
SENIMEX	Sie bekommen „Xemines".
SENIMGA	Sie bekommen „Agmines".
ELBISIVNI	Sie werden unsichtbar.
TSOOBERIF	Sie werden verwirrt.
NIARDICA	Sie bekommen den Sauren Regen.
NODDEGAMRA	Sie bekommen den „Armageddon".
DUOLCHTAED	Sie bekommen die „Death Cloud".
ERIFLLAF	Sie bekommen das „Fallfire".
LLABERIF	Sie bekommen den „Fireball".
LLABECI	Sie bekommen den „Iceball".
HSALF	Sie bekommen das Blitzlicht.

Karsten Schneider

Army Men: Air Tactics

Betätigen Sie während des laufenden Spieles die BACKSPACE-Taste und geben Sie in dem erschienenen Fenster die folgenden Cheat-Codes ein:

!ripoff blue
Heilt das angewählte Männchen.

!ripoff red
Das angewählte Männchen verfügt über unbegrenzt Lebensenergie.

!ripoff white
Sie verlieren die aktuelle Mission.

!plastic surgery
Alle Werte des angewählten Soldaten sinken in den roten Bereich.

Kai Lenfert

The Last Eichof

Starten Sie das Spiel mit dem folgenden Kommandozeilenparameter: **BEE /007.#** Geben Sie dabei für das # eine der folgenden Zahlen an:

1 Ihr Charakter hat unbegrenzt viele Leben. Es ist möglich, zu sterben, aber Sie können jedes Mal wieder weiterspielen.
2 Sie haben unbegrenzt Zeit zur Verfügung.
3 Gottmodus. In diesem Modus können Sie nicht sterben.

Steffen Elbers

MDK 2

Gott-Modus aktivieren:
Drücken Sie im Spiel die ~-Taste und geben Sie hinter dem erschienenen Schriftzug den folgenden Text ein:

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)

Das ist kein echter Cheat-Code, sondern eine Befehlszeile für die interne Skriptsprache von *MDK 2*. Jedes Mal, wenn das Spiel neue Daten einlädt, wird dieser „Cheatbefehl" überschrieben und Sie müssen ihn neu eingeben. Glücklicherweise reicht es, wenn Sie mit der ~-Taste wieder die Konsole öffnen und dort die Hoch-Taste drücken um den letzten eingegebenen Befehl abzurufen.

Frederick Hoffmann

Sudden Strike

Bombern können Sie den Befehl geben, mehrmals anzugreifen. Wählen Sie mit der rechten Maustaste beliebig viele Zielpunkte für das Bombardement und Sie werden erstaunt sein, wie viele Bomben sich an Bord dieser Bomber befinden. Leider sind diese Flugzeuge eine leichte Beute für die gegnerische Flakabwehr, so dass Sie immer darauf achten sollten, nur Ziele außerhalb der Reichweite der Flak anzugreifen.

Kristian Götze



C&C 3: Feuersturm

In der ersten Mission der NOD können Sie Sich den gefährlichen Rückweg durch das Lager der GDI sparen.

Lassen Sie dazu einfach Ihren Aufklärer in der linken unteren Ecke der Karte stehen. Wenn Sie die drei benötigten Gegenstände gefunden haben, können Sie mit dem Aufklärer einfach in das ankommende BMT steigen und verschwinden.

Steffen Bayer

Microsoft Baseball 2001

Versteckten Wurf ausführen:

Wählen Sie „Ramon Martinez" von den „Boston Red Sox" aus und benutzen Sie die Taste für den vierten Wurfmodus des Pitchers (S auf der Tastatur). Lassen Sie sich nicht dadurch verunsichern, dass er nur drei Schläge als verfügbar angegeben hat. Sein vierter Wurf ist ein unglaublich schneller Ball. Das funktioniert aber nur im „League Play".

Baseballkarten der Programmierer.

Die Programmierer des Spiels haben sich auf einigen Baseballkarten verewigt. Diese lassen sich aufrufen, wenn Sie einen Batter steuern und die S-Taste drücken. Der Batter wird jetzt ausspucken. Wiederholen Sie das so oft, bis die Baseballkarten angezeigt werden.

Felix Müller

Tachyon: The Fringe

Öffnen Sie ein Kommandofenster, indem Sie die Taste „7" auf dem Nummernblock drücken, und geben Sie dort die folgenden Codes ein:

IM A CHEATER
Cheat-Codes aktivieren.

ONE MILLION DOLLARS
Sie bekommen 5.000 Geldeinheiten.

QUICKENING
Gott-Modus. Sie sind unverletzbar.

COME GET SOME
Maximale Munition für alle Waffen.

DILITHIUM
Volle Energie.

THERE IS NO SPOON
Wenn Sie zur Sternenbasis zurückkehren, haben Sie die Mission gewonnen.

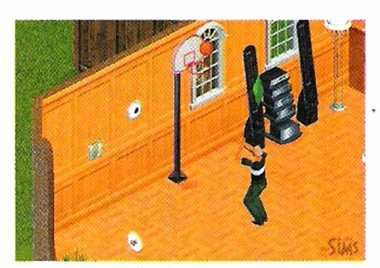
BOOM STICK
Alle Gegenstände sind verfügbar.

RAGTAG
Alle Schiffe sind verfügbar.

KESSEL RUN
Das angewählte Schiff wird ausgebaut.

Karsten Waas

The Sims



INDOORAKTIVITÄTEN Basketball kann auch im Haus zur Ertüchtigung der Sims dienen.

Normalerweise ist es nicht möglich, Gartensachen wie den Basketballkorb oder Pflanzen im Haus aufzustellen. Wenn Sie aber vor dem Setzen des Objekts eine Wand des entsprechenden Zimmers entfernen, wird das gesamte Zimmer als „Outdoor" erkannt und Sie können alles setzen. Wenn Sie die gewünschten Gegenstände gesetzt haben, können Sie die Wand einfach wieder schließen. Die Gegenstände können jetzt immer noch wie davor verwendet werden.

Patrick Korte

Need for Speed 5

Kaufen Sie im Jahr 1993 unbedingt den 943'er „Moby Dick", falls Sie über genügend Geld verfügen. Dieser Wagen kostet Sie 450.000 DM, kann aber sofort wieder für über 600.000 DM verkauft werden. Da Sie unbegrenzt viele „Moby Dick" kaufen können, lässt sich dieser Trick beliebig oft wiederholen.

Wenn Sie bei Turnieren ein deutlich überlegenes Fahrzeug (wie z.B. den „934'er Moby Dick" bei der Westeuropäischen Rallye) verwenden, können Sie etwas Geld einsparen. Reparieren Sie Ihr Auto nicht nach jedem Rennen, denn bei beschädigten Autos wird bei dem gleichen Unfall weniger Beschädigung angerechnet. Dieser Trick lohnt sich vor allem bei den Autos der Goldenen und Modernen Ära, da hier die Reparaturkosten sehr hoch sind.

Joachim Rahmann

Motocross Madness 2

Wenn Sie sich nach hinten lehnen, Gas geben und ab und zu gleichzeitig auch bremsen, können Sie beliebig lange auf ebener Strecke auf dem Hinterrad fahren.

Auch in *Motocross Madness 2* können Sie sich wie beim Vorgänger vom Rand der Welt in die Karte zurückschießen lassen. Im Gegensatz zum Vorgänger müssen Sie nun nicht mehr mit möglichst hoher Geschwindigkeit auf die hohe Mauer am Rand der Strecke zurasen, sondern möglichst langsam versuchen, eine Wand mit vielen Vorsprüngen „hinaufzusteigen". Oben angelangt müssen Sie nur noch etwas weiter fahren und schon fliegen Sie im hohen Bogen durch die Luft.

Michael Ritter

Metal Fatigue

Mit den Konstruktions-Hoverkrafts können Sie auch gegnerische Gebäude abreißen. Da dies innerhalb von wenigen Sekunden vonstatten geht, sind diese Einheiten echte Alternativen zu Jets oder fliegenden Combots, um Luftabwehrtürme im Orbit abzureißen. Aber auch große Gebäude lassen sich mit diesen Einheiten innerhalb kürzester Zeit zerlegen.

Matthias Sohr

Anstoss 3

Sehen Sie sich vor jedem Spiel unbedingt die Aufstellung der gegnerischen Mannschaft an, denn meist ist diese so aufgestellt, dass entweder einer der beiden Flügel oder die Mitte völlig ungedeckt ist. Wenn Sie Ihre Aufstellung passend umändern, haben Sie im Spiel auf jeden Fall die besseren Karten.

Marco Paradiso

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer

- **Rollenspiel** – z. B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- **Adventure** – z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Baldur'sGate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Discworld Noir	Adventure	GTInteractive	88	07/99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
GabrielKnight3	Adventure	SierraStudios	80	01/00
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	UbiSoft	82	01/00
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	SierraStudios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87	02/00
Messiah(deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82	06/00
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	TerminalReality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
Planescape Torment	Rollenspiel	BlackIsle	84	02/00
PrinceofPersia3D	Action-Adventure	RedOrb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	SierraStudios	85	03/99
Septerra Core	Rollenspiel	ValkyrieStudios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	Spiral House	81	05/99
Ultima9: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
BaphometsFluch2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Betrayal in Antara	Rollenspiel	Sierra Studios	77	08/97
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
DarkEarth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	NewGenerationSoftware	73	10/99
DevilInside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
FinalFantasy7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	AdventureSoft	80	12/97
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Adeline Software	87	09/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	NewWorld Computing	73	09/99
O.O.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
Rage of Mages	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
Star Wars: Episode 1: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The Last Express	Adventure	SmokingCar Production	75	07/97
The longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files: The Game	InteraktiverSpielfilm	HyperboleStudios	73	09/98
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59	02/99
Black Dahlia	Adventure	Take2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	LegendEntertainment	61	07/97
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	New WorldComputing	57	07/00
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Der Ring der Nibelungen	Adventure	ArxelTribe	70	12/98
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Zeitmaschine	Adventure	Cryo	63	06/00
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	CryoInteractive	81	12/97
Galador	Adventure	TopWareInteractive	59	05/99
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70	10/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	Rollenspiel	New World Computing	56	06/00
Nightlong	Adventure	Team17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Queen: The Eye	Action-Adventure	ElectronicArts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	SierraStudios	69	03/99
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Riven	Adventure	CyanSoftware	55	12/97
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Soulbringer	Rollenspiel	Gremlin Interactive	69	07/00
Star Trek: Der Aufstand	Adventure	PrestoStudios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Arcatera	Rollenspiel	Westka Entertainment	40	07/00
Ark of Time	Adventure	ICE	63	08/97
AtlanZeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55	08/97
Atlantis 2	Adventure	CryoInteractive	46	03/00
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	SierraStudios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	LegendEntertainment	31	01/99
Corum 2 - Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Dark Side of the Moon	InteraktiverSpielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	RavensburgerInteractive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
Der Fluch der Azteken	Adventure	Cryo	26	06/00
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Faust	Adventure	ArxelTribe	43	12/99
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
HarvestofSouls	Adventure	Sierra Studios	58	06/97
Hazard	Rollenspiel	Wizard Soft	15	03/00
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Liath	Adventure	Project 2	30	03/99
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	RocketScience	51	01/98
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Satanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SpaceBar	Adventure	Rocket Science	65	12/97

Action

- **Action-Adventure** – z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** – z. B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- **Flipper** – z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** – z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** – z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** – z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** – z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	LookingGlass	91	05/00
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
TombRaider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	CoreDesign	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/00
Battlezone 2	Action-Strategie	PandemicStudios	86	12/99
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80	08/99
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Grand TheftAuto2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
MDK2	Action-Adventure	Bioware	87	07/00
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	82	02/00
Rayman 2 - The GreatEscape	Jump&Run	Ubi Soft	88	12/99
RogueSpear	Action	RedstormEntertainment	81	11/99
SWAT 3: CloseQuartersBattle	Action-Strategie	Sierra Studios	85	02/00
System Shock 2	Action-Adventure	LookingGlass	89	10/99
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	81	01/00
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	LegendEntertainment	83	08/99
Disneys Tarzan	Jump&Run	Eurocom Entertainment	70	03/00
Evolva	3D-Action	Computer Artworks	74	05/00
Flying Heroes	3D-Action	IllusionSoftworks	75	07/00
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	IllusionSoftworks	79	09/99
Interstate 82	Action	Activison	76	01/00
Links Extreme	Golfspiel	AccessSoftware	71	09/99
Nerf Arena Blast	3D-Action	Visionary	77	03/00
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Croc 2	Jump&Run	Argonaut	79	04/00
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	68	07/00
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
Martian Gothic	Action-Adventure	CreativeReality	64	07/00
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Rogue Spear - Urban Operations	Action	Redstorm Entertainment	69	06/00
Sinistar Unleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Slam Tilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52	06/00
Slave Zero	Action	Infogrames	61	03/00
Soldier of Fortune	3D-Action	RavenSoftware	69	05/00
South Park Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Tread Marks	3D-Action	LongbowDigital	53	04/00
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45	07/00
Big Brother - The Game	Geschicklichkeit	LostBoys	10	06/00
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11	11/99
Die Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17	06/00
Disney's verrückte Spielesammlung	Action	DisneyInteractive	38	06/00
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Killer Loop	Rennspiel	VCC	24	02/00
peep!	Geschicklichkeit	UnitedSoftware	3	03/00
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
Tiny Tiger	Jump&Run	UnitedSoftware	20	12/99

Simulation

- **Flugsimulationen** – z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** – z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** – z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** – z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** – z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** – z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** – z. B. MechWarrior

Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict: Freespace - The Great War	Weltraum-Action	Volition Inc.	86	08/98
FlightSimulator2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace2	Weltraum-Action	VolitionInc.	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	MicroProse	85	05/00
M1 TankPlatoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	ZipperInteractive	82	07/99
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
PanzerElite	Panzersimulation	WingsSimulations	83	11/99
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	Digital Anvil	84	06/00
Tachyon: The Fringe	Weltraum-Action	NovaLogic	80	07/00
Total AirWar	Flugsimulation	Digital Image Design	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	02/00
X: Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
European AirWar	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16Aggressor	Flugsimulation	GeneralSimulations Inc.	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 Red Sea Operations (Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Falcon4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker 2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	70	02/00
Fly!	ZivileFlugsimulation	TerminalReality	70	09/99
FlyingCorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
FlyingSaucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52 Team Alligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
MiG-29Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	Eagle Interactive	72	01/98
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
AH«-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	RazorworksStudios	65	02/99
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	01/98
Flight Simulator 98	ZivileFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Unlimited 2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flight Unlimited 3	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	60	12/99
Hangsim	Flugsimulation	Wilco Publishing	55	02/00
iF/A-18 E	Flugsimulation	InteractiveMagic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	ParticleSystems	89	01/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	ParticleSystems	66	12/99
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Panzer Commander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	Aeon ElectronicEntertainment	79	01/98
StarTrek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
TeamApache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
Terracide	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/97
Top Gun:Hornet's Nest	Flugsimulation	Zipper Interactive	62	03/99
WWIIFighters	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	TotallyGames	63	07/97
X-Wing vs. TIE Fighter:Balance of Power(Z)	Weltraum-Action	Totally Games	70	02/98
688(I)Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Jane'sCombat Simulations	60	09/97
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	EagleInteractive	41	05/99
Phoenix	Weltraum-Action	Team17	55	01/00
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	ZivileFlugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	The Imergists	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECC International Corp.	52	04/98
Virtual Skipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

Sport & Rennspiel

- Sportspiele aller Art — z. B. FIFA, NHL, NBA
- Formel-1-Simulationen — z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- Rennsp. mit realis. Fahrzeugen — z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA 99	Fußball-Simulation	EASports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand Prix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EASports	91	01/00
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EASports	93	01/99
Need for Speed 5: Porsche	Rennspiel	ElectronicArts	90	05/00
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EASports	90	11/99
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
Racing Simulation 2	Formel-1-Simulation	UbiSoft	91	11/98
CART Precision Racing	Carl-Simulation	TerminalReality	87	03/98
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	DeibusStudios	83	12/99
Euro 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	81	07/00
F1 2000	Formel-1-Simulation	EA Sports	80	05/00
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP 500	Motorrad-Simulation	BeamSoftware	83	10/99
Käfer Total	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
MidtownMadness	Rennspiel	AngelStudios	83	07/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	RainbowStudios	87	10/98
Nice 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Rally Championship Edition 2000	Rallye-Simulation	MagneticFields	86	01/00
Rally Masters - Race of Champions	Rallye-Simulation	DigitalIllusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudios London	86	10/99
Sega Rally 2	Rallye-Simulation	SegaPC	80	12/99
Superbike 2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
Actua Ice Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	TequeInteractive	74	08/98
Demolition Racer	Rennspiel	PitbullSyndicate	71	02/00
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSF Golf 99	Golfsimulation	SierraSports	70	05/99
F1 World Grand Prix	Formel-1-Simulation	Lankhor	67	07/00
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	Bizarre Creations	85	04/98
Formel Eins 99	Formel-1-Simulation	Studio33	70	02/00
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	Hypnos Entertainment	74	06/99
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
Madden NFL 2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Nice 2: Tuneup (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBABasketball2000	Basketball-Simulation	RadicalEntertainment	72	12/99
OfficialFormulaOne Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	CriterionStudios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
Rollcage Stage 2	Rennspiel	Psygnosis	71	06/00
SegaWorldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	SegaPC	89	09/97
SpeedBusters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
SportsCarGT	Rennsimulation	Image SpaceInc.	71	07/99
Super1 Karting	Cart-Simulation	Interactive Entertainment	72	07/00
TigerWoods2000	Golfsimulation	RainbowStudios	77	07/00
TOCA2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFA Champions League 99/2000	Fußballsimulation	SiliconDreams	71	05/00
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	InterplaySports	56	07/99
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	TequeInteractive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
DSF Football	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSF Golf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
Ford Racing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	Sega PC	74	09/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABCInteractive	75	07/98
International Rally Championship	Rennsimulation	OrangeEntertainment	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny Herberts Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	Sega PC	65	12/97
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	FriendlySoftware	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Friendly Software	62	06/99
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Terminal Reality	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Delphine	86	06/97
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBA Action 98	Basketball-Simulation	SegaSports	80	03/98
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	High Voltage Software	67	10/99
Need for Speed 2	Rennspiel	ElectronicArts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52	12/99
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Renegade Racers	Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/00
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	Ubi Soft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Suzuki Alstare Extreme Racing	Motorrad-Rennspiel	CriterionStudios	69	01/00
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Triple Play 99	Baseball-Simulation	ElectronicArts	71	07/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Urlaubsraser	Rennspiel	Davilex	68	07/00
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VRSports	65	02/99
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Actua Soccer Club Edition	Fußball-Simulation	Gremlin	58	08/97
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBangSoftwareProductions	58	09/98
Boss Rally	Rennspiel	BossGame Studios	48	07/99
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Deutschland Europameister 2000	Fußball-Simulation	Davilex	19	07/00
DSF Football 98	Football-Simulation	SierraSports	46	09/98
French Open Tennis97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	BlueByte	55	01/98
Golden Goal98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
LKWRaser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
MinigolfDeluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
NascarRevolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
Nascar RoadRacing	Rennsimulation	EA Sports	14	11/99
NFL Blitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
Riding Star	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
Roland Garros French Open - Paris 1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
Silkolene Honda Supercross GP	Rennsimulation	TheDawn	42	04/00
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCC Entertainment	34	03/00
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	MidasInteractive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Street Luge Racing	Rennspiel	FusionInteractive	38	06/00
Strongman Competition	Sportspiel	Cal DaddyGames	19	06/00
Test Drive 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	67	06/97
Test Drive 4	Rennspiel	PitbullSyndicate	73	02/98
Test Drive4x4	Offroad-Simulation	PitbullSyndicate	43	02/99
Test Drive5	Rennspiel	PitbullSyndicate	63	02/99
Test Drive 6	Rennsimulation	Pitbull Syndicate	46	02/00
Test DriveOff-Road3	Rennspiel	PitbullSyndicate	23	02/00
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Carts Entertainment	45	07/99
UEFAChampionsLeague95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/99

Strategie

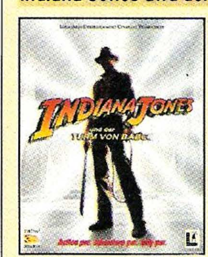
- Echtzeitstrategie — z. B. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
- Aufbaustrategie — z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- Echtzeittaktik — z. B. Commandos
- Hexagon-/Rundenstrategie — z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- Wirtschaftssimulationen — z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- Karten- und Denkspiele — z. B. Skat 3000
- Brettspielumsetzungen — z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization:Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStudios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Echtzeittaktik	PyroStudios	92	05/99
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare InteractivePolen	92	12/99
Earth2150 2.0	Echtzeitstrategie	TopWare	92	06/00
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
TheSims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Age of Empires	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	94	11/97
Ageof Empires: DerAufstiegRoms(Z)	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	83	12/98
Ageof Wonders	Rundenstrategie	TriumphStudios	80	01/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
AlphaCentauri:Alien Crossfire(Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno1602:NeueInseln,neue Abenteuer(Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98

Budgetspiele

Was Sie auf den Wühltischen finden

Indiana Jones und der Turm von Babel



Entwickler: LucasArts
Vertrieb: THQ
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Das erste Adventure der Indiana-Jones-Reihe mit 3D-Grafik
Test: PC Games 01/00, 91%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Gegen eine Lara Croft hat es Indiana natürlich schwer - dennoch gehört *Indiana Jones* zu den besten und spannendsten Action-Adventures.

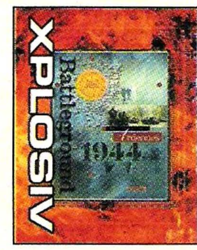
Stars!



Entwickler: Empire
Vertrieb: Empire
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Trotz des hohen Alters erstmals in einer Budget-Serie
Test: PC Games 04/97, 71%
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: Nicht unbedingt das schönste Rundenstrategiespiel (Ersterscheinungstermin war 1996), aber noch immer eines der anspruchsvollsten und schwierigsten.

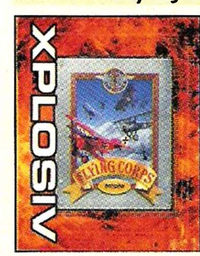
Battleground Ardennen



Entwickler: Empire
Vertrieb: Empire
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Der erste Teil der *Battleground*- bzw. *Die große Schlacht*-Reihe
Test: PC Games 04/96, 63%
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: Hexagon-Strategie mit historischem Hintergrund und übler VGA-Grafik. Schon vor vier Jahren war *Ardennen* nur Mittelmaß im Genre der Rundenstrategiespiele.

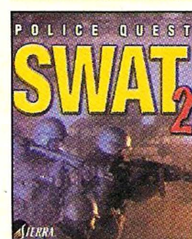
Flying Corps



Entwickler: Rowan
Vertrieb: Empire
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Mit dieser Simulation begründete Rowan seinen Ruf als Simulationsexperte.
Test: PC Games 03/97, 82%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Die Flugsimulation spielt im Ersten Weltkrieg und bietet durch exzellentes Missionsdesign mehr Vielfalt und Spielspaß als so manche aktuelle Simulation.

Police Quest - SWAT 2



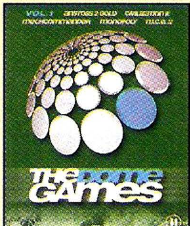
Entwickler: Sierra Studios
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Trotz des verwirrenden Namens ein reinrassiges Echtzeitstrategiespiel
Test: PC Games 09/98, 48%
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: Echtzeitstrategie mit einer kleinen Gruppe von Polizisten - eigentlich ein spannendes Thema, das unter der hundsmiserablen Steuerung von *SWAT 2* leidet.

Hitsammlung

Spielesammlungs-Highlights

The Dome Games



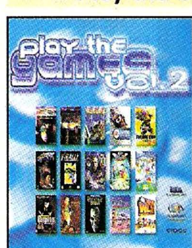
Vertrieb: THQ
Preis: Ca. DM 35,-
Besonderheiten: Fünf ältere Spiele mittlerer Qualität
Preis-Leistung: Gut
Allgemeines: Enthält den bereits etwas älteren Fußballmanager *Anstoss 2 Gold*, das Rundenstrategiespiel *Civilization 2*, das Echtzeitstrategiespiel *MechCommander*, das Brettspiel *Monopoly* und (wie fast jede Spielesammlung) die Rennsimulation *Nice 2*.

Pepper Pack 3



Vertrieb: Novitas
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Sechs Spiele unterschiedlichster Qualität
Preis-Leistung: Sehr gut
Allgemeines: Enthält das grandiose 3D-Action-Strategiespiel *BattleZone*, die anspruchvolle, aber etwas zähe Robotersimulation *Heavy Gear*, das sehr alte Jump&Run *Earthworm Jim*, das Rennspiel *Stunt Driver* und die durchschnittliche Flippersimulation *Pinball*.

Play the Games 2



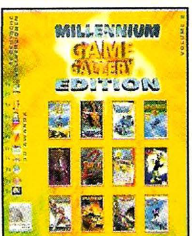
Vertrieb: Infogrames
Preis: Ca. DM 70,-
Besonderheiten: 15 Spiele von Eidos, EA und Infogrames
Preis-Leistung: Gut
Allgemeines: Enthält *Command & Conquer 2, Gettysburgh, LAPD Future Cop, Superbike World Championship, Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Railroad Tycoon, Die Schlümpfe: Der Teletransporter, Tomb Raider 2, Gangsters, Deathtrap Dungeon* und *Flight Unlimited WLS 98*.

Gold Games 4



Vertrieb: TopWare
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: 21 meist junge Spiele höchster Qualität
Preis-Leistung: Gut
Allgemeines: Enthält *Cäsar 2, Diablo, Conflict Freespace, Might and Magic 6, DSF Fußballmanager 98, Rayman, Pandemonium 2, Fallout 2, Knights & Merchants, Die by the Sword, MAX 2, Fallout, Larry 7, RedlineRacer, RoboRumble, V2000, Uprising 2, ProPilot, SWAT 2, SCARS, 3D Ultra Pinball*.

Game Gallery Millennium



Vertrieb: Swing!
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Zwölf meist ältere Spiele, nur wenige Highlights
Preis-Leistung: Gut
Allgemeines: Enthält den Klassiker *Die Siedler 2*, das sehr gute *ShadowMan*, die veraltete F1-Simulation *Racing Simulation 1, Air Warrior 3, Seven Kingdoms: Ancient Adversaries, Turok 2, Test Drive: Off-Road, Gex 3D, Machines, Spearhead, Re-Volt* und *SnowWave Avalanche*.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Die ersteInsel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command& Conquer 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command& Conquer 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer3: Feuersturm(Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	05/00
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Creatures 3	Künstliches Leben	Cyberlife	81	01/00
Der Industriegigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant-Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
Die Siedler 3 - DasGeheimnis derAmazonen(Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - MissionCD (Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die VölkerMissionPack(Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
DungeonKeeper: DeeperDungeons(Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DOStudios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	RelicEntertainment	89	11/99
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	DigitalReality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	BlueByte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	BlueByte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lemmings Revolution	Taktik	Tarantula Studios	80	06/00
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
Panzer General 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	ChrisSawyer	80	12/99
Shadow Company	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Star Trek: Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 - Battle.Net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	BerkeleySystems	71	12/99
Bundesliga2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
CloseCombat	Echtzeitstrategie	AtomicGames	78	02/00
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
DynastyGeneral	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	New World Computing	79	01/00
KKND2: KrossFire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
LegoRock Raiders	Aufbaustrategie	Data Design Interactive	72	03/00
Lords OfMagic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	74	02/99
PanzerGeneral 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
PizzaSyndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
PremierManager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: Thesecond Century(Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
Seven Kingdoms 2 - The FrythanWars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogun: Total War	Echtzeitstrategie	CreativeAssembly	78	06/00
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
SimCity 3000 Deutschland	Aufbaustrategie	Maxis	78	07/00
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeamSoftware	74	04/99
StreetWars	Aufbaustrategie	Studio3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet4	76	02/00
ThemePark World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Phils Laboratories	79	04/00
Total Annihilation: CoreOffensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Tzar	Echtzeitstrategie	Talonsoft	71	05/00
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	PumpkinStudios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM 3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
You don't know Jack	Quizspiel	BerkeleySystems	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	Berkeley Systems	72	05/99
You don't know Jack 3	Quizspiel	Berkeley Systems	74	06/00
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	EmpireInteractive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
Akte Europa	Echtzeitstrategie	VirtualX-Citement	76	11/97
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMGInteractive	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DOStudios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DOStudios	64	07/99
Army Men in Space	Echtzeittaktik	3DO Studios	65	04/00
Axis & Allies	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	01/99
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	Red Lemon	61	09/99
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
CivilWar Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	HavasInteractive	63	01/98
CloseCombat: DieBrückevon Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	56	02/99
CombatChess	Schach	Empire	80	01/98
Corp Wars	Hexagonstrategie	SierraStudios	59	08/98
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
DarkColony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
DarkColony:CouncilWars(Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Dreamteam 97	Fußballmanager	Bletchley Group	80	08/97
DSF Fußballmanager98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
DSF Well Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth2140	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	07/97
Earth2140 Mission Pack(Z)	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	64	06/98
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EA Sports	62	08/97
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's Combat Simulation	64	07/99
Flughafen Manager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
Fritz 6	Schach	ChessBase	62	02/00
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	MagellanInt	59	10/97
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
High Tech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	TheLearning Company	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	78	03/98
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Ru enstrategie	Interplay	71	09/98
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	DataBecker	62	02/99
Marble Drop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	InteractiveMagic	71	05/99
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	PoptopSoftware	69	12/98
Risiko 2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	CryoInteractive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Saga	Echtzeitstrategie	CryoInteractive	71	04/99
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	AzurSoft	50	02/00
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Skullcaps	Echtzeitstrategie	UbiSoft	63	03/99
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	60	01/99
Tiny Trails	Denkspiel	VirtualX-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Twisted Mind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	CryoInteractive	77	04/98
UEFA Manager 2000	Fußballmanager	Bubball	66	06/00
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	ElectronicArts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	BitmapBrothers	77	01/98
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
Ancient Conquest	Echtzeitstrategie	Hemming	38	06/00
Biing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Business Tycoon	Wirtschaftssimulation	Stardock	36	06/00
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schach	ARtData	40	06/98
DeoGratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Klomanager	Wirtschaftssimulation	Anvil-Soft	40	06/00
DerPlaner Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
FightingSteel	Strategie	SSI	49	08/99
FinalDemand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hattrick!Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	Lemon Labs	41	01/99
Moving Puzzle	Denkspiel	RavensburgerInteractive	49	01/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	SierraStudios	48	09/98
ran Trainer 3	Fußballmanager	UnitedSoftware	49	02/00
Seven Years War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Shadow Watch	Strategie	Red StormEntertainment	45	04/00
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
South Park - Chef's Luv Shack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMS ModernGames	48	04/98
Starship Soldiers	Echtzeittaktik	Silicon Dreams	49	06/00
Wall Street-Tycoon	Wirtschaftssimulation	Lumis	16	06/00
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miro01795 F	04/99	DM 759,-	81%
Elsa	EcomoOffice	04/99	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Samsung	SyncMaster 900p	04/99	DM 999,-	82%
Iiyama	VisionMaster450	03/98	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan67	03/98	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision975	04/99	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996F	04/99	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Creative Labs	SBLive!Player1024	01/00	DM 149,-	92%
TerraTec	XLeratePro	09/99	DM 179,-	84%
VideoLogic	SonicVortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	MonsterSoundMX300	01/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG	-	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystemDMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	MaxiSound Fortissimo	01/00	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Hercules	3D Prophet IIGTS 64 MB	07/00	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	DM 799,-	91%
Creative	3DBlasterGeForce2	07/00	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	DM 850,-	90%
Hercules	3DProphet IIGTS32MB	07/00	DM 799,-	90%
Leadtek	WinFast GeForce2 GTS	08/00	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500AGP	07/00	DM 750,-	86%
Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/00	DM 620,-	84%*
Asus	AGP-V6800Deluxe	03/00	DM 680,-	84%*
Elsa	Erazor X²	02/00	DM 630,-	83%*
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	02/00	DM 550,-	83%*
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM 550,-	82%*
Elsa	Erazor X	01/00	DM 500,-	81%*
Asus	AGP-V6600Pro64Pure	06/00	DM 650,-	80%*
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	80%*
Guillemot	3DProphet	12/99	DM 500,-	80%*
Ati	RageFuryMAXX	03/00	DM 599,-	75%*
Asus	AGP-V3800Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	74%*
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM 569,-	73%*
Matrox	MilleniumG400 MAX	09/99	DM 480,-	72%*
Diamond/S3	Viper II Z200	04/00	DM 370,-	72%*
Guillemot	MaxiGamer Xentor 32	08/99	DM 479,-	72%*
ATI	RageFuryPro	12/99	DM 389,-	71%*
3dfx	Voodoo3 3000AGP	06/99	DM 329,-	71%*
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	02/00	DM 329,-	71%*
Elsa	Erazor IIIPro	12/99	DM 399,-	71%*
Matrox	MilleniumG400 32MB	08/99	DM 369,-	70%*
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	DM 229,-	68%*

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingMan ExtremeDigital30	12/99	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	DM 89,-	81%
Thrustmaster	TopGun Platinum	03/99	DM 89,-	80%
Saitek	CyborgStick2000	-	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	04/98	DM 190,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	-	DM 99,-	78%
Guillemot	JetLeader3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	-	DM 99,-	74%
Fanatec	F-22Twister	-	DM 69,-	73%
InterAct	SpeedLink MK27	07/00	DM 40,-	72%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SW Force FeedbackPro	11/97	DM 239,-	86%
Logitech	WingMan Force	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	JetLeader ForceFeedback	11/99	DM 199,-	80%
Genius	MaxFighter	08/00	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	Game PadPro	11/99	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHeadFX	11/99	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Gravis	GamePadPro	02/98	DM 49,-	Award.80%
Microsoft	SWDual Strike	11/99	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead Digital	02/00	DM 89,-	78%
Microsoft	SWGamepad	02/98	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire DigitalForce	03/00	DM 70,-	77%
Zykon	VirtualTwister	12/99	DM 79,-	77%
Creative	GamePadCobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	-	DM 99,-	76%
Logitech	WingManGamepad	-	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM 89,-	74%
Microsoft	SWP&P Game Pad	7/00	DM 45,-	74%
Saitek	X6-33M	03/99	DM 149,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	-	DM 49,-	72%
Saitek	P120Action Pad	02/00	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula ProDigital	7/00	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula SuperSport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4 RacingWheel	-	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	-	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	LeMans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100RacingWheel	12/99	DM 129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	DM 249,-	82%
InterAct	V4FF Racing Wheel	03/99	DM 249,-	76%

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)

Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)

Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024



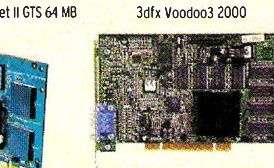
Preistipp
Guillemot Maxi Sound Fortissimo



Grafikkarten

Referenz
Guillemot/Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB

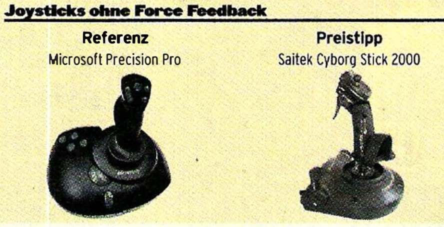
Preistipp
3dfx Voodoo3 2000



Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro

Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro

Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback

Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro

Preistipp
Creative GamePad Cobra



Lenkradsysteme ohne Force Feedback

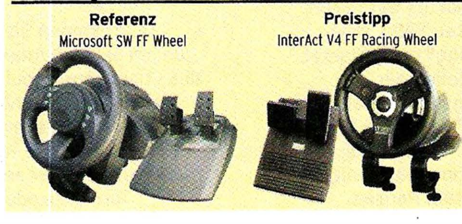
Referenz
Thrustmaster Formula Pro Digital

Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel

Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel



Hotline

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	089 - 250000
3dfx	www.europe.3dfx.com	0180 - 5177617
Abit	www.abit.nl/german/index.htm	0031 - 77-3204428
Acer	www.acer.de	01805 - 009898
ACT Labs	www.actlab.com	0541 - 122065 (Profisoft)
Adaptec	www.adaptec-europe.com	0032 - 23 52 34 11
AMD	www.amd.com	0 89 - 45 05 30
Aopen	www.aopencom.de	02102 - 157 777
Asus	www.asuscom.de	02102 - 95990
Ati Technologies	www.ati.com	089 - 665150
A-Trend	www.a-trend.com	0031 - 243 78 88 09
Aureal	www.aureal.com	-
AVM	www.avm.de	030 - 39760
Aztech Labs	www.aztech.de	06145 - 9525
Brother	www.brother.de	0180 - 5002490
Canon	www.canon.de	02151 - 349566
CH Products	www.chproducts.com	0541 - 122065 (Profisoft)
Compaq	www.compaq.de	0 18 03 - 22 12 21
Conner	siehe Seagate	0 800 - 182 6831
Creative	www.creative.com	069 - 66982900
Cyrix	www.cyrix.com	01 30 - 81 38 39
Daewoo	www.daewoo.de	0 60 33 - 96 91-0
Dell	www.dell.de	0180 - 522 4465
Diamond/S3	www.diamondmm.de	08151 - 266330
Eizo	www.eizo.de	02153 - 733-0
Elsa	www.elsa.de	0241 - 6065112
Endor Fanatec	www.endor.de	9471 7017-0
Epson	www.epson.de	0 18 05 - 23 41 50
Fujitsu	www.fujitsu.de	0 89 - 3 23 780
Gateway 2000	www.gateway2000.de	0800 - 1825262
Genius	www.kye.de	02173 - 974321
Gigabyte	www.gigabyte.de	0 40 - 25 33 0410
Goldstar	www.goldstar.de	0 21 54 - 49 21 60
Gravis	www.gravis.com	0541 - 122065 (Profisoft)
Guillemot	www.guillemot.de	0211 - 338000
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	-
Hauppauge	www.hauppauge.de	02161 - 69488-0
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	01 80 - 5 32 62 22
Highscreen	www.vobis.de	0190 - 78 77 76
Hitachi	www.hitachi-eu.com	02 11 - 52 83-0
Hoontech	www.hoontech.com	07152 - 398880
IBM	www.ibm.de	0711 - 7850
Iiyama	www.iiyama.de	0800 - 1003435
Intel	www.intel.de	089 - 991430
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	01805 - 125133
Iomega	www.iomega.com	069 - 95086359
Kyocera	www.drucker.kyocera.de	06171 - 7005-0
Labtec	www.labtec.com	0811 - 997130
Lexmark	www.lexmark.de	0800 - 5 39 62 75
Logitech	www.logitech.de	069 - 92032165
Matrox	www.matrox.de	089 - 6144740
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	02365 - 9520
Maxtor	www.maxtor.com	0 89 - 96 24 190
Microsoft	www.microsoft.de	0180 - 5251199
Miro Displays	www.miro.de	0 61 02 - 36 670
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	0 21 02 - 4 867 70
Mitsumi	www.mitsumi.de	0180 - 5212530
Motorola	www.motorola.de	06 11 - 36 110
NEC	www.necd.de/gerw/index.htm	089 - 962740
Nvidia	www.nvidia.com	-
Oki	www.oki.de	0211 - 5266 0
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	0521 - 96 96 200
Pearl	www.pearl.de	07631 - 3600
Philips	www.philips.de	0 18 05 - 35 67 67
Pioneer	www.pioneer.de	02154 - 913-0
Plextor	www.plextor.com	032 - 27255522 (Belgien!)
QDI Legend	www.qdigrp.com	040-61135316
QMS	www.qms-gmbh.de	0 89 - 63 02 670
Quantum	www.quantum.com	02921 - 99 23 58 (Actebis)
Quickshot	www.quickshot.com	-
Saitek	www.saitek.de	089-54612710
Samsung	www.samsung.de	01805 - 121213
Seagate	www.seagate.com	089 - 14305000
Shuttle	www.spacewalker.com/german	-
Sony	www.sony.de	0180 - 5252-586
Targa (Actebis)	www.targa.de	0 18 05 - 827 4272
Taxan	www.taxan.de	0201 - 7990400
Tekram	www.tekram.de	02102 - 3028-40
Teles	www.teles.de	0190 - 871101
TerraTec Promedia	www.terratec.de	02157 - 81790
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	0211-338000
Trust	www.trust.com	-
VideoLogic	www.videologic.com	06103 - 934714
Viewsonic	www.viewsonic.com	0800 - 1717430
Western Digital	www.westerndigital.com	0531-21180 (CHS)
Wortmann Terra	www.wortmann.de	05744 - 944390
Yamaha	www.yamaha.de	-
Zykon	www.zykon.com	08546 - 9190
Zyxel	www.zyxel.de	01805 - 213247

Rossis Rumpelkammer

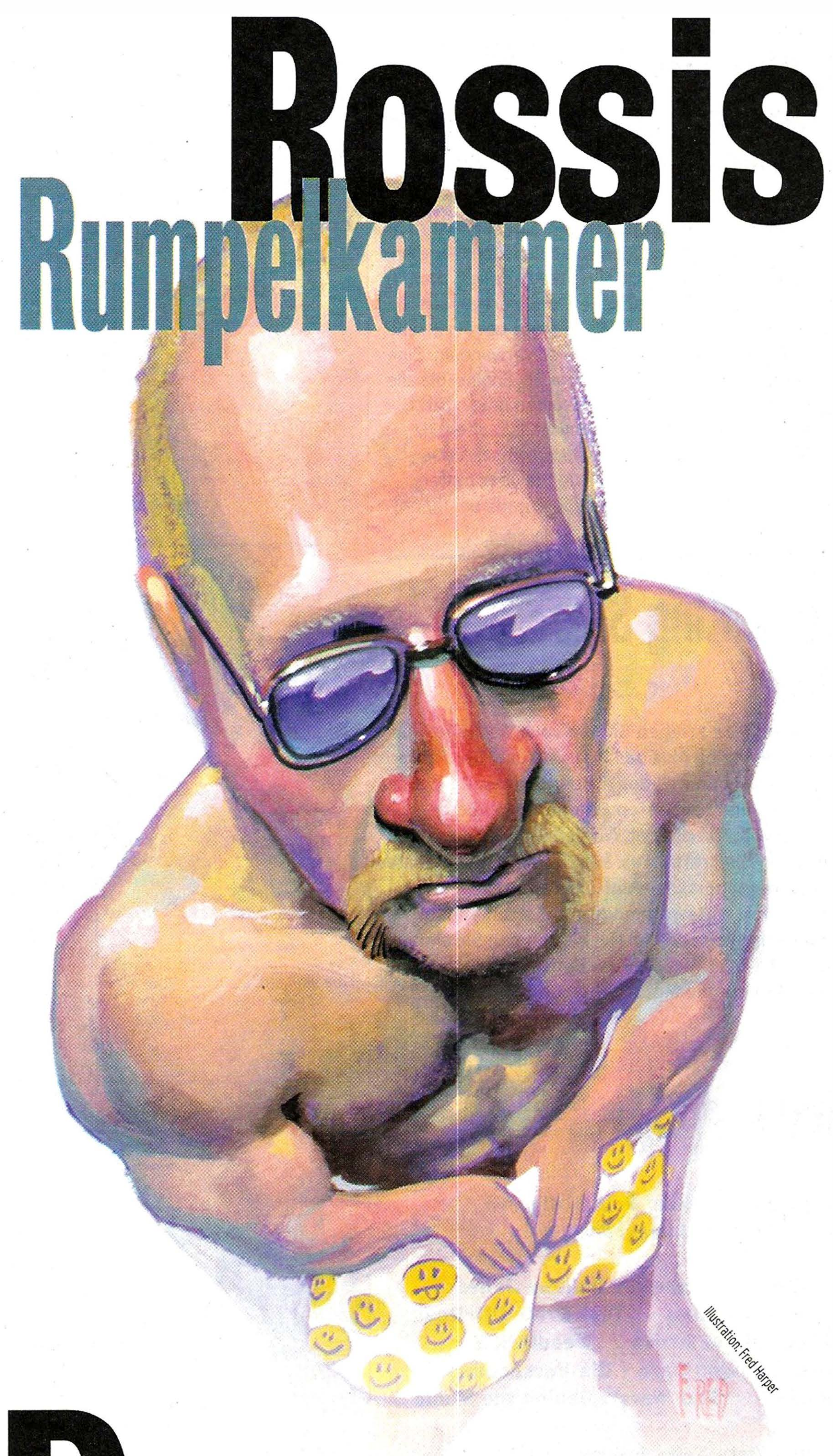


Illustration: Fred Harper

Dass Fernsehen schlecht für die Gesundheit ist, hat mir schon immer meine Mutter gepredigt. Und dass sie Recht hatte, konnte ich am eigenen Leibe erfahren, als ich jüngst die hervorragende Sendung „Krokus TV" über mich ergehen ließ. Jugendliche Gewalttäter wurden wieder einmal in Verbindung mit Computerspielen gebracht. Leider wurde der Zusammenhang erneut mit der Subtilität eines Rammbocks vermittelt.

Die ganze Wahrheit erfahrt ihr auf ***Seite 188***

FEINMOTORIK

Hallo ihr,

Ihr dürft mich gerne mal zu euch nach Nürnberg einladen. Da zeigt ihr mir dann, wie ihr die CDs aus den Taschen rausnehmt, ohne die Titelseite in Fetzen zu reißen. Ihr dürft aber keine Hilfsmittel benutzen wie Teppichmesser, Skalpell, Feinmechanikerwerkzeug oder andere chirurgische Geräte, klar? Ruft mich an, wann ich kommen kann, ich bring dann ein Fernsehteam und einen Notar mit, nur zur Sicherheit.

Christian Schlager

Da immer wieder im Laden CDs aus unseren Heften verschwinden, vermag ich deiner Schilderung nicht so recht zu folgen. Aber um dich nicht vorschnell zu disqualifizieren, übergab ich unserem Herrn Kreiss, bekannter Grobmotoriker, die aktuelle PC Games mit der Bitte, die CDs aus der Umhüllung zu befreien. Innerhalb von drei Sekunden lagen die CDs auch wirklich vor dem zerfetztem Cover. Also formulierte ich mein Anliegen exakter und mahnte die Vermeidung jeglicher Beschädigung von Heft und/oder CD an. Schon der zweite Versuch konnte als gelungen gewertet werden, wenn man von einer angebissenen Unterlippe absieht. Als besonders erfolgversprechend stellte sich das Verfahren heraus, mittels Feingefühl die Innenseite sanft (SANFT!) abzulösen, bis man die CDs entnehmen kann. Als Hilfsmittel sind hierbei nur durchschnittlich durchblutete Fingerspitzen mit funktionstüchtigen Rezeptoren vonnöten. Herr Kreiss ist gerne bereit, diese Übung gegen ein vergleichsweise geringes Honorar zu wiederholen. Über die diesbezüglichen Filmrechte müsste natürlich gesondert verhandelt werden.

ABGRIFF

Hi!

Ihr habt doch bei euch so viele Mäuse rumliegen, die alle nur einstauben, oder? Damit nicht so viele Mäuse bei euch einstauben und nur sinnlos in der Ecke liegen, biete ich euch an, eine von diesen Mäusen (möglichst die Razor Boomslang 2000 oder die Microsoft IntelliMouse Optical) zu adoptieren. Ich werde sie gut pflegen. Was haltet ihr davon?

Headhunter

Da ich ein gutmütiger Mensch bin, nehme ich jetzt natürlich nicht an, dass deine Mail nur ein ungeschickt kaschierter Versuch ist,

bei uns etwas abzugreifen. Dein Bemühen, einer unserer Mäuse ein artgerechtes Heim zu geben, ehrt dich und mit Tränen der Rührung in den Augen kann ich dir einen Vorschlag machen: Im Gegenzug zu deiner Adoption wären wir bereit, einigen deiner Hundertmarkscheine die verdiente Freiheit zu schenken. Schick sie uns bitte vorher in einem ausbruchssicheren Behälter. Wir werden die liebenswerten Dinger dann artgerecht auswildern. Und glaub mir: darin sind wir Fachleute!

DOUBLE

Hallo Rainer!

Als treuer Leser der PC Games muss ich dir natürlich auch mal einen Brief schreiben. Ich würde jetzt ja gerne wie in alten Zeiten schleimen, aber das wird dann sowieso gestrichen. Also lasse ich es gleich bleiben und fasse mich kurz und bündig:

1. Als treuer Anhänger der Computec Media AG lese ich nicht nur die PC Games,



sondern auch die PC Action. In Ausgabe 6/2000 ist auf Seite 176 ein Foto von DIR (!) abgebildet! Zwar mit Helm, aber immerhin. Oder ist das etwa ein Double??? Es ist allerdings nicht das erste Mal: In dem Intro von „Mag!" (Falls das überhaupt noch einer kennt) ist ein „typischer (?)" PC-Games-Redaktionstag zu sehen. Am Ende ist ein Interview von dir zu sehen. Allerdings hast du auch da besagten Helm auf. Oder ist der auch ein Double?

2. Warum beantwortest du seit der Ausgabe 7/2000 nicht mehr alle Leserbriefe, die abgedruckt werden? Warum diese neue Rubrik „Leser fragen - PC Games antwortet"?

MFG
Marius Schuhen

1. Ich war jung - ich brauchte das Geld! Im Ernst: Natürlich handelt es sich bei dem Helm um ein Double. Auch in „Mag" wurde mein Helm gedoubelt.

2. Wie der Name der Rubrik schon aussagt, werden hier Fragen von der Redaktion beantwortet, was natürlich gänzlich andere Möglichkeiten als meine „One Man Show" eröffnet.

BERUFSFRAGEN

In der letzten Ausgabe gab es wieder einmal einen Leserbrief zum Thema „Berufschancen in der IT-Branche". Ich bin heute selber Softwareentwickler, angefangen (quasi als Einstiegsdroge) habe ich aber mit Zocken auf dem C64 und auch heute zocke ich noch gerne. Ich denke, dass viele der (jungen) Leser gute Entwickler abgeben würden. Man muss nämlich kein „Hacker" sein, um in der Branche arbeiten zu können. Erforderlich ist lediglich logisches Denkvermögen, Teamgeist und Abitur/FH-Reife. Immer wieder liest man in den Zeitungen von der hohen Arbeitslosigkeit unter Jugendlichen. Gerade in meiner Branche werden aber händeringend Auszubildende gesucht! Da gibt es doch immer noch Tausende Jugendliche, die BWL studieren, obwohl man mit Betriebswirten die Straße pflastern kann. Ich denke, dass eine Hauptursache dafür mangelnde Information über die exzellenten Karrierechancen in der IT-Branche ist. Was hältst du von einer kleinen Reportage über Berufe in der IT-Branche? So als Beitrag der PC Games zur Bekämpfung der Jugendarbeitslosigkeit. Mach's gut und viel Spaß beim Kürzen!

Thomas

P.S. Ich verwette meinen nicht vorhandenen Porsche, dass du diesen Leserbrief

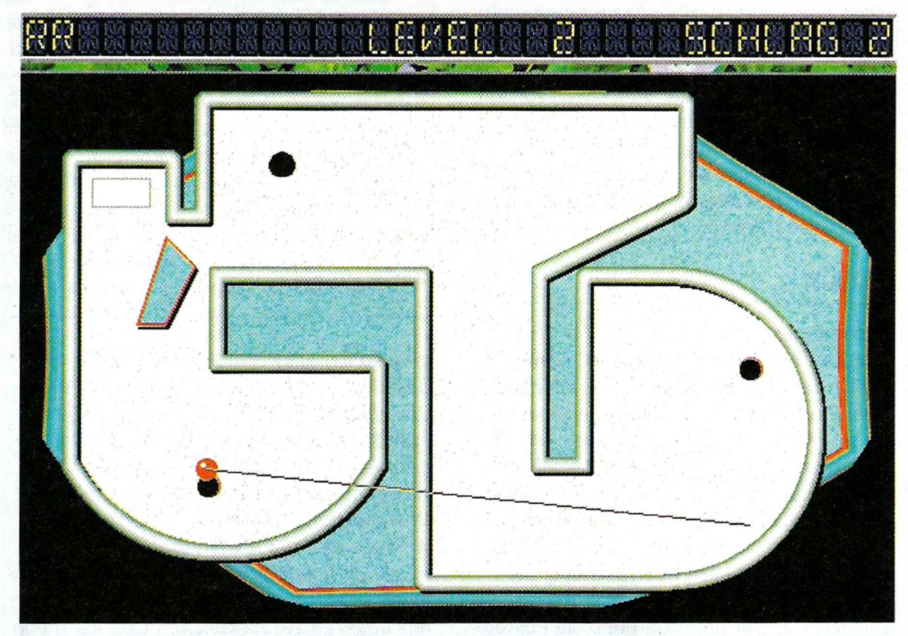
Stiftung Rossitest

Rossi des Monats

Minigolf 3 von Systhema

Obwohl meine Beziehung zu Minigolf stark der von Quasimodo zu Schminkspiegeln ähnelt, konnte ich es mir nicht verkneifen, *Minigolf 3* von Systhema etwas unter die Lupe zu nehmen. Seien wir doch ehrlich - mit Bällchen spielen, das mögen wir doch alle. Guter Dinge machte ich mich an die Installation, um unmittelbar danach an der Funktionstüchtigkeit meiner Grafikkarte zu zweifeln. Was diesbezüglich geboten wird, ist mit dem Begriff „schlicht" sehr schmeichelhaft umschrieben. Die Hintergründe beschränken sich, wenn man Glück hat, auf lieblos gestaltete, einfarbige Flächen und mutieren im schlimmsten Fall zu grellbuntem Farbgewimmel, von welchem empfindliche Zeitgenossen eine böse Bindehautvergiftung befürchten müssen. Auch die Bahnen selbst sind sehr übersichtlich aufgebaut. Hindernisse kommen nur in Form von farbigen Abweichungen (die das Verhalten des Balles in keiner Weise beeinflussen), Begrenzungslinien und merkwürdigen Löchern vor. Auf alles, was Minigolf liebenswert machen könnte, wie ein netter Hintergrund und ausgeklügelte Barrieren, wurde vorsorglich verzichtet. Um nicht in Konflikt mit physikalischen Grundgegebenheiten zu kommen, zog man es ebenso vor, alle Bahnen bretteben zu machen. Leider hat man vergessen, die Stärke des Abschlags dem wahren Leben anzupassen. Ein Ball, der mit grob geschätzten Mach 2 beschleunigen kann, mag zwar dem Ego schmeicheln, hat aber nichts mit Minigolf zu tun. Wer sich also an liebloser Grafik, grenzstupidem Gameplay und grober Steuerung nicht stört, kann - sofern er nichts Besseres zu tun hat - alle 36 Bahnen durchspielen, was selbst Ungeübten und prinzipiell Unwilligen wie mir in 28 Minuten (!) gelungen ist. Die einzige echte Herausforderung von *Minigolf 3* ist es, nicht im Tiefschlaf mit dem Kopf auf die Tastatur zu prallen.

Ist das ein neuer C64-Emulator? Nein, schlimmer. Es ist „Minigolf 3" von Systhema.



EIGENWILLIGE GRAFIKENGINE Zweifeln Sie nicht an der Funktionstüchtigkeit Ihrer Grafikkarte. Die Hintergründesehen leider wirklich so aus! „Nostalgisch" wäre die freundlichste Umschreibung.

(wenn überhaupt) nur ohne den ersten Teil veröffentlichst :-)

Aus vielen Briefen kann ich leider immer wieder entnehmen, dass die wenigsten Firmen Berufseinsteigern eine Chance geben, sofern sie nicht über die notwendige Ausbildung verfügen. Und genau hier liegt das Problem! Praktisch sind die Möglichkeiten einer fachspezifischen Ausbildung in diesem Bereich ja mehr als dünn gesät. Mangel an Fachleuten ist nicht das zentrale Problem. Es gibt mehr als genug Jugendliche, die hervorragend für einen Beruf in der IT-Branche geeignet wären. Sie haben sich das hierzu nötige Wissen sogar selbst und nebenbei angeeignet. Leider gibt es viel zu wenig Unternehmen, die diesen begabten Newcomern eine echte Chance geben. Sollte



mir jemand zulesen, der Ausbildungsplätze zu vergeben hat – ich wäre durchaus entzückt über sein Statement und vielleicht sogar eine Adresse, an die sich Interessenten wenden können. Bei Bedarf bin ich gerne bereit, dieser sinnvollen Aktion einen Platz auf meiner HP zu gewähren. Sie haben einen Arbeits-/Ausbildungsplatz? Behandeln Sie das nicht wie ein Geheimnis, sondern mailen Sie mir unter rainer@rosshirt.de.

POSTALISCH

Hallo Rainer!

Gestern erreichte die neue PC Games endlich auch meinen Briefkasten. Ich habe natürlich gleich die PC Games ausgepackt, um erst mal zu gucken, ob sie auch in Ordnung ist, nicht wie das letzte Mal total verunstaltet. Diesmal sah sie (von außen zumindest) gut aus und von innen auch. Dann die CDs rausgetrennt aus dem Cover. Doch da war sie dann, die böse Überraschung: Die obere CD war doch glatt in der Mitte durchgebrochen. Das war unter Garantie die Postbotin. Bei irgendeiner Ausgabe hatte ich durch Zufall gesehen, wie eine Postbotin versuchte, die PC Games in den Briefkasten zu stecken (unserer ist dummerweise rund). Du kannst dir ja sicherlich vorstellen, wie das aussah?

Thomas

Diese Zeilen bitte ausdrucken und zusammen mit einer Schachtel Pralinen der Postbotin übergeben: „Liebe Frau vom Zustelldienst, hat Ihnen heute schon jemand gesagt, wie gut Sie aussehen? Nein? Kein Wunder: Der Blick unseres Kunden war von Tränen umflort und konnte Ihren erfreulichen Anblick nicht würdigen. Sollten Sie nach dem Grund der Tränen fragen – und eine so liebenswürdige Frau wie Sie wird das sicher – kann ich es Ihnen im Groben umreißen: Längliche, viereckige Gegenstände (z. B. Zeitschriften wie die unserige), passen in runde Öffnungen nur unter Anwendung physischer Gewalt. Voll der Bewunderung, wie Sie so eindrucksvoll Anmut und rohe Kraft verbinden können, muss ich Ihnen jedoch mitteilen, dass Ihre zweite Eigenschaft gänzlich inkompatibel mit unseren zerbrechlichen CDs ist, die in eben diesen Zeitschriften enthalten sind. Leider sind wir bisher nicht in der Lage, Ihrem berechtigten Wunsch nach biegsamen CDs nachzukommen. Würden Sie besagtes Magazin eigenhändig im Hause abgeben, könnten Sie mehr Menschen mit Ihrem Anblick erfreuen, unserem Kunden die Tränen und uns eine teure Reklamation der CD ersparen. Im Falle der Nichterreichbarkeit besagter Person kann ich Ihnen versichern, dass auch die Nachbarn den Umschlag gerne entgegennehmen, vor allem wenn er auf so charmante Art ausgetragen wird. Dank ihrer hervorragenden Ausbildung werden Ihnen sicherlich mehr Möglichkeiten geläufig sein, ein Magazin samt Inhalt unbeschädigt dem Empfänger zuzustellen. Hochachtungsvoll: R. Rosshirt (Vorsitzender des „Herz für die Gelben e.V.")



ERKLÄRUNG

Hallo Rainer!

Guckst du gelegentlich TV? Wenn ja, hast du vielleicht die Sendung von *ZENSIERT* gesehen, in der es wieder einmal darum ging, dass offensichtlich Computerspiele aggressiv machen und zu Gewalttaten verführen. Meiner Meinung nach ist das vollkommener Blödsinn. Alle meine Freunde spielen – indiziertes Spiel – und unser Lehrer ist trotzdem nicht in Lebensgefahr. Mich würde aber interessieren, warum man immer wieder so etwas im Fernsehen aufgetischt bekommt.

Grüße: Henning Schöfer (16)

Rainers Einsichten

Ich setzte hiermit ein Fanal, über das man bei „Krokus TV" noch lange nachdenken sollte.

Fortsetzung von Seite 186

56,34% aller Gewaltverbrechen wurden von Tätern begangen, in deren Besitz man indizierte Software fand. Würde man nun rigoros gegen diese Art Spiele vorgehen, bliebe eine Dunkelziffer von 43,66%, deren Motivation mit dieser Logik nicht erklärbar wäre. Die Stiftung RossiTest hat irrsinnig teure Langzeitstudien in Auftrag gegeben, deren Ergebnis uns alle aufrütteln sollte. 99,8% der Täter trugen zum fraglichen Zeitpunkt Unterhosen! Weiterführende Forschungen ergaben: bei an sich friedlichen Mäusen konnte man schon am vierten Tag, nachdem man die kleinen Nager in Unterhosen zwängte, einen fatalen Hang zu asozialem Verhalten erkennen, der nach ca. acht Tagen in ersten unkontrollierten Gewaltausbrüchen eskalierte. Hamster in kneifenden Unterhosen stellen für die Hand des Pflegers eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Wer sich näher darüber informieren möchte, dem sei meine Homepage (www.rosshirt.de) ans Herz gelegt, die sich auf vielfachen Wunsch ausführlicher mit diesem Thema beschäftigt. An dieser Stelle ist es vielleicht sinnig (nicht unbedingt sinnvoll), sich der Logik einschlägiger Fernsehsender zu befleißigen. Da beide Zahlen in einem krassen Missverhältnis zueinander stehen, wäre es da nicht ratsamer, statt gegen Computerspiele Front gegen das Tragen von Unterhosen zu machen? Meine vollste Unterstützung wäre euch gewiss. Nun mag der berechtigte Einwand kommen, dass meine Fakten aus den Fingern gesogen und schlichtweg Unfug sind. Ich werde mich hüten, zu widersprechen. Natürlich sind sie das – genauso wie der Schmarren in besagter Fernsehsendung. Auch der entbehrte nämlich jeglicher psychologischer Grundlage und wissenschaftlicher Haltbarkeit; so genannte Fakten waren an den Haaren herbeigezogen. Wenn niemand dadurch in Misskredit gerät und es unterhaltsam ist, wäre dagegen ja nichts einzuwenden. Aber Hunderttausende, die gerne am Computer (und nur dort!) zur Waffe greifen, werden dadurch in eine Ecke gedrängt, in die sie nicht gehören. Ich werde also ein Zeichen setzen, dem betreffenden Fernsehsender meine Unterhosen zusenden und trotz dieser Sendung friedlich bleiben, was meine Theorie doch wieder bestätigt.

Zu dem ersten Teil deiner Mail habe ich ja schon im Vorwort Stellung bezogen. Deine Frage nach dem „warum" will ich dir aber gerne beantworten. Ich habe da meine eigene Theorie! Es ist noch gar nicht so lange her, da standen die Fernsehsender selber in dem zweifelhaften Ruf, aggressiv zu machen und Gewalt kommerziell zu vermarkten. Dieses Thema ist ja nun vom Tisch und wir haben einen neuen Sündenbock - die Computerspiele. Die TV-Anstalten sind inzwischen ja die Guten, weil sie uns vor der schrecklichen Gefahr so eifrig warnen. Dabei haben die Jungs wahrlich genug „Dreck am Stecken". Es soll ja, Gerüchten zufolge, bei besonders heftigen Unfällen gelegentlich mehr Kameramänner als Sanitäter geben, schließlich will man ja dem Zuschauer nix vorenthalten. Auch das Abendprogramm zielt sehr oft auf die niedrigen Triebe des Menschen. Das Bedürfnis nach „Sex and Crime" wird willigst erfüllt, nur dass dies offenbar keinerlei Wirkungen bei Jugendlichen zur Folge hat ... Wie auch immer - der sprichwörtliche schwarze Peter wurde erfolgreich einem anderen untergejubelt und die Damen und Herren sind aus dem Schneider. An dieser Stelle kann ich nur aus meiner Lieblingssendung zitieren, welche leider eingestellt wurde: „Das haben sie ja wieder gefickt eingeschädelt!"

Guckst du ab und an Fernsehen?

fragt Henning

RISIKOHOMÖOSTASIE

Hallo mein sehr verehrter Rainer!

Ich habe da eine Frage an dich: Wenn man den ganzen Tag vor dem PC sitzt und sich das Hobby zum Beruf gemacht hat, dann hat man doch aber das PC-Spielen als Hobby verloren, oder? Ich überlege nämlich, auch in euer Branche tätig zu werden, möchte aber dieses Risiko nicht eingehen.

Sören Hausmann

Es kommt ganz auf den Standpunkt an. Privat spielen wir immer noch recht gern, jedoch nicht mehr so viel wie früher. Es wäre aber ein Irrtum zu glauben, wir würden den ganzen Tag hier daddeln. Leider ist Spielen die Tätigkeit, die hier noch relativ wenig Zeit verschlingt. Was ich nicht so recht verstanden habe: Welches Risiko willst du nicht eingehen? Unser Leben ist voll von Risiken! Wer einmal Montagmorgen aus unserer Küche den letzten Kaffee genommen hat, weiß, was Risiko ist. Auch die Kantine trägt mit der Art, Essen zuzubereiten dazu bei, dass der Risikofaktor unseres Berufes nicht sinkt.

Leser fragen PC Games antwortet

Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de

Pixelpracht

Coole Sache, die neue Rubrik Pixelpracht! Da sieht man erst mal, wie viele Details in manchen Spielen stecken. Wenn man sich die Bilder aus dem Messebericht so anschaut, sind wohl *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Max Payne*, *Black & White* oder *Halo* die nächsten Kandidaten für diese Seite. Solch tolle Bilder würde ich mir auch gern als Poster an die Wand hängen.

Axel Baumeister, Innsbruck



■ PRACHTSTÜCK Die neue Rubrik Pixelpracht zeigt ungetürkte Screenshots in ihrer ganzen Pracht.

Die gute alte Zeit

Ich muss mal was loswerden: Eure Aktion mit den C64-Games in Ausgabe 7/2000 war voll der Hammer. Ich fühlte mich direkt in die gute (?) alte Zeit zurückversetzt. Ist das lange her! Eigentlich unglaublich, mit was für Billiggames wir uns damals beschäftigt haben. Hätte mir damals einer was von so Games wie *Need for Speed: Porsche*, *Wheel of Time* oder *Half-Life* erzählt, hätte ich ihm wahrscheinlich einen Vogel gezeigt. Hat aber irgendwie trotzdem Spaß gemacht, die ganzen alten Klassiker wieder zu spielen. Schade nur, dass *Maniac Mansion* und *Zak McKracken* nicht dabei waren. Trotzdem nochmal vielen Dank für eure Aktion.

McFly, per E-Mail

Besser spät als nie

Es ist Dienstag Nachmittag und eigentlich hätte ich ja erwartet, dass die PC-Games bereits im Briefkasten liegt. Leider fand ich nur ein paar mickrige Briefe vor! Ihr sagt ja immer, dass keiner sie früher bekommt als die Abonnenten – nun ist es aber so, dass sich meine Freunde die PC-Games am Mittwochmorgen am Kiosk kaufen und sie somit früher bekommen als ich.

Christopher Schmitz, per E-Mail

Leider gab es bei der Ausgabe 7/2000 in einigen Regionen Deutschlands und Österreichs ärgerliche Verzögerungen bei der Auslieferung. Aber: Sobald die Ausgaben das Haus verlassen, sind der PC-Games-Redaktion leider die Hände gebunden. Wir können uns nur entschuldigen und werden uns dafür stark machen, dass die treuesten Leser – die Abonnenten – ihre PC Games künftig pünktlich in ihrem Briefkasten finden.

Die volle Packung

Vielen Dank für den Kommentar der Ausgabe 7/2000 („Luft raus!"). Hoffentlich gibt EA anderen Spieleherstellern bzw. dem Endverbraucher wirklich einen Anstoß zum Boykott von „Mogelpackungen". Zu viele Spielehüllen lassen auf Dreingaben wie z.B. Poster, Sammelfiguren usw. deuten. Leider spart der Spielehersteller an diesen Dingen. Hoffentlich wird bald Abhilfe geschaffen und die Luft entweicht aus der Spielebox und gleichzeitig aus unseren Brieftaschen. Macht weiter so!

Jörg Grünwald, Großensee

Wie eine PC-Games-Blitzumfrage unter den wichtigsten PC-Spiele-Herstellern ergab, folgen einige Anbieter dem Vorbild von Electronic Arts, andere hingegen wollen zunächst abwarten, wie die Spielefans auf die neue DVD-Film-ähnliche Verpackung reagieren. Die ersten Spiele im neuen Outfit sollen im Oktober auf den Markt kommen.

■ VOLLE PACKUNG Ab Oktober werden alle EA-Spiele in DVD-Boxen verkauft.

Kleb dir einen!

Ihr könnt euch gar nicht vorstellen, wie sehr ich mich als *Diablo*-Fan der ersten Stunde über den genialen *Diablo 2*-Aufkleber gefreut habe! Das soll euch erst mal einer nachmachen.

Kim Mangerloth, Hamburg



■ GLÄNZENDE IDEE Der Diablo-2-Metallfoliensticker schürt die Vorfreude.

Ich war doch sehr enttäuscht, als ich feststellen musste, dass in meiner Ausgabe 7/00 der *Diablo*-Aufkleber fehlt. Ich habe den ganzen Tag lang diesen Aufkleber gesucht, um mich anschließend in den Schlaf zu weinen. Ich hoffe, ihr könnt mir da weiterhelfen und mir eventuell den Aufkleber nachschicken.

Danny, per E-Mail

Unsere Vorräte an Diablo-2-Metallfolienstickern wurden samt und sonders für die PC-Games-Hefte verwendet. Sollte der Aufkleber fehlen, gehen Sie einfach so vor, wie in PC Games 07/00 auf Seite 3 beschrieben: Schicken Sie einen frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag an Havas Interactive Deutschland, Stichwort „Diablo-2-Sticker", Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich.

Quake-3-Käppi, die Zweite

Kleine Korrektur eurer Antwort: In der Orginalverpackung ist nicht nur die CD-ROM drin, sondern auch ein Prospekt, wo man unter anderem genau diese Mütze bestellen kann. Wer nicht in den USA lebt, muss



■ GUT BEHÜTET
Cool, aber nicht ganz billig: Für das Quake-3-Käppi muss man tief in die Tasche greifen.

trotzdem auf www.activision.com gehen und die Mütze online bestellen. Davon würde ich aber abraten, denn man muss allein schon 35,95 $ Versandkosten tragen. Von daher lohnt sich eigentlich nur eine Sammelbestellung zusammen mit Freunden. Ansonsten muss man dann über 50 Dollar bezahlen (derzeit ca. DM 100,-), obwohl die Mütze selbst nur 14,99 $ kostet.

Schrobi, per E-Mail

Danke für diesen Tipp, der sicherlich so manchem verzweifelten Fan weiterhilft.

Der Teufel im Detail

Ich habe eine Frage zu eurer Abo-Prämie „*Diablo 2*": Wird es bei euch zur gleichen Zeit wie beim „normalen" Versand ankommen und folglich auch einige Tage später bei den Prämienempfängern im Briefkasten liegen? Wird es die englische oder die deutsche Version sein?

Christian Kindler, per E-Mail

Der Hersteller hat uns versichert, dass wir die Spiele eine Woche vor der Veröffentlichung erhalten. Sobald die Diablo-2-Paletten in unserem Lager eintreffen, wird sofort mit der Auslieferung begonnen. Mit etwas Glück können die frisch gebackenen PC-Games-Abonnenten (herzlich willkommen im Club!) also schon vor dem offiziellen Verkaufsstart losspielen. Geliefert wird die komplett deutsche Version, die wir auch in dieser Ausgabe vorstellen.

E3-Nachlese

Wahnsinn, euer E-3-Bericht! So viel von der Messe gab's in keinem anderen Mag. Weiter so!!!

Thomas Lindenblatt, per E-Mail

Leider habt Ihr eines der absoluten Highlights nur mit einem Nebensatz erwähnt: das Spiel zu *Buffy the Vampire Slayer*! Während andere Spielemagazine einen separaten und recht ausführlichen Vorabbericht dazu anbieten und die kesse junge Dame als Titelbild verwenden, ist bei euch absolut nichts an Infos dazu zu finden.

Alexander Hänke, per E-Mail



■ NUR VOM FEINSTEN
Für den großen E3-Messebericht hat PC Games die Spreu vom Weizen getrennt.

Wir haben uns beim Messebericht auf die hundert wichtigsten PC-Neuheiten konzentriert. So ansehnlich die Hauptdarstellerin der TV-Serie auch sein mag: Das dazugehörige Spiel würden wir allenfalls irgendwo zwischen Platz 100 und 200 der E3-Highlights einordnen. Ein Spiel haben wir aber fahrlässigerweise wirklich übersehen: Sudden Strike, das einen Platz unter den Top 100 verdient gehabt hätte.

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße21, 90429 Nürnberg
E-Mail PC Games: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.nel

Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann. Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredaktion: Petra Maueröder. Florian Stangl (V.i.S.d.P.)

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Georg Valtin (Volontär). Sascha Pilling (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne. Peter Gunn, Thorsten Seiffert, Stefan Weiß, Lars Geiger. Andreas Krumme

Lektorat: Margit Koch. Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt. Christina Sachse. Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENBERATUNG	TELEFON
Wolfgang Menne	0911/2872-144
Jens Klüver	0911/2872-348
Susanne Szameitat (Online)	0911/2872-142
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	
Thorsten Szameitat	0911/2872-141
Assistenz der Anzeigenleitung	
Claudia Rudolph	0911/2872-143
Anzeigendisposition	
Andreas Klopfer	0911/2872-140
Anzeigen- und Officekoordination	
Ina Schubert	0911/2872-346
Anzeigengrafik	
Sabine Klier	0911/2872-138

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999, Anforderung über Claudia Rudolph

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC-Games-Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0.24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	812782	841783	883361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

















Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2000
283.586 Exemplare

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC GAMES mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Originalgröße: 84 x 119 cm

LARA CROFT 2000
CALENDAR

Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC GAMES mit CD-ROM im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



Ja, ich möchte PC GAMES mit CD eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- O **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- O **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC GAMES mit CD-ROM jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3PG12

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Juli?

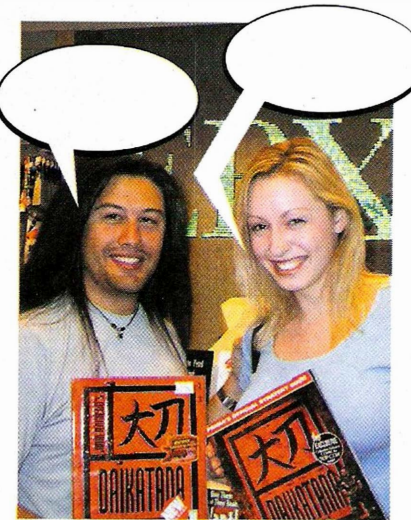


GUUDNAABND! Das E3-Standpersonal von g.o.d. hat's faustdick hinter den Ohren – meinst zumindest unser Gewinner Gregor Loukidis.

Sein Name: Gregor Loukidis. Sein Wohnort: Schwerin. Sein Preis: Das große PC-Games-Spielepaket mit vielen aktuellen Titeln. Und wer legt John Romero die witzigsten Worte des Monats in den Mund? Wenn Sie eine Idee für den neuen Schnappschuss (rechts) haben und eine Spielekiste gewinnen möchten, dann reichen Sie Ihren Vorschlag einfach per Postkarte, Telefon, E-Mail oder PC-Games-Website ein.

Gewinn-Hotline: 0190-59 58 59 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. Juli 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



CHEEEEEEEESE Daikatana-Schöpfer John Romero und Leveldesignern Stevie Case.

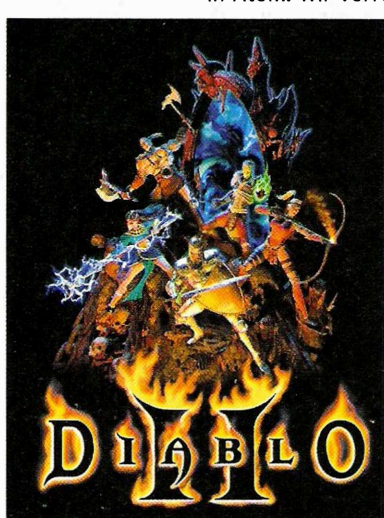
PC Games 9/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 9/2000 erscheint am 2. August 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

Diablo 2 Tipps & Tricks

Unique Items einsammeln, Monster vertrimmen und geheimnisvolle Katakomben erforschen: *Diablo 2* hält seit Anfang Juli die Welt in Atem. Wir verraten Ihnen, wie Sie im Mehrspielermodus wirklich alles aus dem Action-Rollenspiel herausholen: Mit welchen Charakteren man gemeinsam in die Schlacht ziehen sollte, wie man seine Figur am schnellsten aufrüstet und was man beim Handeln mit anderen *Diablo 2*-Spielern beachten sollte. Im Tipps-&-Tricks-Teil gehen wir nicht nur auf sämtliche Quests, Schauplätze und Gegner ein, sondern zeigen Ihnen auch, wie man es im Battle.Net mit einfachen Kniffen zu Ruhm und Ehre bringen kann. Wer von *Diablo 2* einfach nicht genug bekommen kann, darf sich die Ausgabe 09/2000 nicht entgehen lassen.



Grand Prix 3

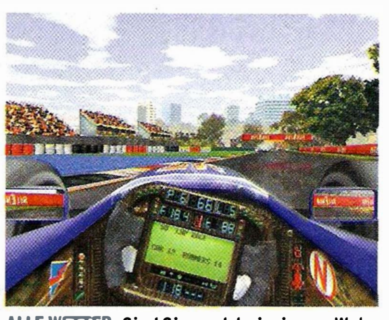
So wirklichkeitsgetreu, dass Schumacher, Häkkinen & Co. damit trainieren könnten: In Sachen Realitätsnähe dürfte *Grand Prix 3* alle bislang erschienenen Formel-1-Simulationen in den Schatten stellen. Der umfangreiche PC-Games-Test wirft einen intensiven Blick unter die Motorhaube des derzeit meisterwarteten Rennspiels.

Age of Empires 2: The Conquerors

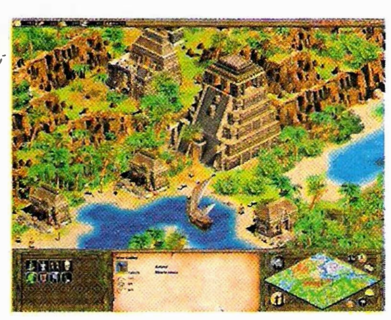
Sind Sie bereit für neue Abenteuer? Im Add-On zum populärsten Echtzeitstrategiespiel der vergangenen Monate treffen Sie als edler Konquistador auf Montezuma und andere streitbare Azteken oder zeigen Ihren Feinden als Attila, was ein Hunne ist. Alle neuen Völker, alle Technologien, alle Kampagnen, die coolsten Einheiten – PC Games stellt sie Ihnen vor.

Die Sims – Livin' Large

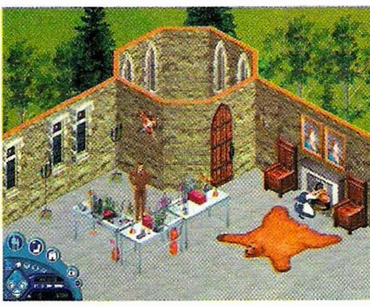
Alle Karriereleitern erklommen? Sämtliche Möbelstücke verbaut? Wohngemeinschaften, die jeder Big-Brother-Folge die Schau stehlen? Dann freuen Sie sich sicherlich schon auf *Livin' Large*, die Zusatz-CD für die Erfolgssimulation von Maxis. PC Games stellt die neuen Berufsbilder vor und gibt einen Ausblick auf künftige *Sims*-Auskopplungen.



ALLE WETTER Sind Sie auch bei miesem Wetter so schnell wie „Regengott" Schumacher?



DSCHUNGELBUCH Im Add-On zu Age of Empires 2 bereisen Sie neue exotische Regionen.



FAMILIENEXPERIMENT Dank Livin' Large können Ihre Sims sogar in eine Burg einziehen.